

الحل الكامل للعبة

الشبكة العربية
للنشر والتوزيع

فاينل فانتسي VIII

السعر 20 ريالاً

صورتان
كبيرتان
مجانيًا

خطط
الستراتيجية
للقضاء
على
الزعماء

الحل الكامل للعبة

1026

2

بالإضافة إلى مواقع وحوش الاستدعاء والبطاقات النادرة

جديد .. الآن في المجلد

من ناشر
مجلاتك
المفضلة

الشبكة العربية
للنشر والتوزيع

وينج إيشن 4

@OldVGMags



الأطوار.. الكؤوس.. الدوري

الخيارات.. الاستراتيجيات

وكل ماتحتاجه حول أقوى لعبة

كرة قدم على الإطلاق



الحل
الكامل

تتمة الحجاز

الافتتاحية

قبل شهر من الزمان أصدرنا حلاً غير رسمي للعبة فاينل فانتسي ٨، وذلك بجهود الزملاء في هيئة التحرير بعد أن لعبوا اللعبة وكشفوا خفاياها. وما نحن اليوم نحصل على الحل المفصل الكامل والصادر عن شركة باراجون، وفيه التفاصيل الدقيقة والواضحة لمراحل اللعبة المختلفة، وكيفية القضاء على جميع الرؤساء بأسهل الطرق وأقل الخسائر. ولا شك أن زيادة التعمق في هذه اللعبة يزيدنا إعجاباً بها، وتقديراً لشركة سكوير التي أنتجتها، فهي تستحق بالفعل لقب سيدة ألعاب الآر بي جي من حيث الفكرة والقصة والتسلية. نرجو أن نكون قد وفقنا في إنجاز هذا العمل، وخدمة القارئ العزيز، وإلى إصدار آخر نستودعكم الله.

الناشر

@OldVGMags

الناشر

دار الشبكة العربية للنشر والتوزيع

المدير العام والمشرّف على التحرير
بهاء فؤاد أبوغزالة

مدير التحرير: خالد حسنين
سكرتير التحرير: سلطان الجريبي
التحرير: سالم الخالقي
المدير الفني: رائد عزت يوسف
القسم الفني: إبراهيم علي

Publisher

Arab Network For Publishing & Distribution
ARABNETWORK@ZAJIL.NET

Managing Director

Baha Abughazala

P O BOX 13676, JEDDAH 21414, KSA
TEL: + 96626675044 FAX: + 96626607537

ARAB NETWORK
PUBLISHING & DISTRIBUTION

إن جميع حقوق النشر للحل المفصل الكامل للعبة فاينل فانتسي ٨ الصادر عن شركة باراجون ببلشينج باللغة العربية محفوظة لدار الشبكة العربية للنشر والتوزيع. ويحظر النقل أو الترجمة أو الاقتباس في أي شكل سواء أكان جزئياً أم كلياً بدون إذن خطي من الناشر، وهذه الحقوق محفوظة بالنسبة إلى كل الدول العربية وخارجها، وقد اتخذت كافة إجراءات التسجيل والحماية في العالم العربي بموجب الاتفاقات الدولية لحماية الحقوق الفنية والأدبية. لعبة فاينل فانتسي ٨ علامة تجارية مسجلة مملوكة بالكامل لشركة سكوير سوفت.

المركز الرئيسي

COLLEGE ROAD HARROW 8076
MIDDLESEX HA1 1NX LONDON

جدة

هاتف: ٦٦٧٥٠٤٤ - فاكس: ٦٦٧٥٢١

ص.ب ١٣٦٧٦ جدة ٢١٤١٤

الرياض

هاتف: ٤٦٤٠٣٥٢ - فاكس: ٤٦٣٠٥٧٧

ص.ب ٥٩٠٠٣ الرياض ١١٢٥٢

مكتب القاهرة

ت: ٣٠٥٩٥٥٢

الإمتياز الإعلاني

Global Media (UK) Ltd

75, Brooke Street

Mayfair, London

W1Y 1YE

United Kingdom

Tel: 0171 491 9009

Fax: 0171 491 9599

Email: info@globalmediauk.com

وكلاء التوزيع في دول الخليج العربي

مؤسسة الثلاث نجوم

ت: ٧٩٣٤٢٣ ف: ٧٩٧٧٧٦

قطر:

دار الشرق للطباعة والنشر والتوزيع

ت: ٦٦١٢٨٢ ف: ٦٦١٨٦٥

البحرين:

مؤسسة الهلال لتوزيع الصحف

ت: ٢٩٤٠٠٠ ف: ٢٩٠٥٨٠

الكويت:

شركة المجموعة الكويتية للنشر والتوزيع

ت: ٢٤١٧٨١٠ ف: ٢٤١٧٨٠٩

السعودية: الشركة الوطنية للتوزيع

جدة: ٦٦٠٧٢٠ الرياض: ٤٧٨٢٠٠٠

الدمام: ٨٤٦١١١١

الإمارات:

شركة الإمارات للطباعة والنشر والتوزيع

دبي ت: ٦٢٣٩٢٠ ف: ٦٦٣٧٦٨

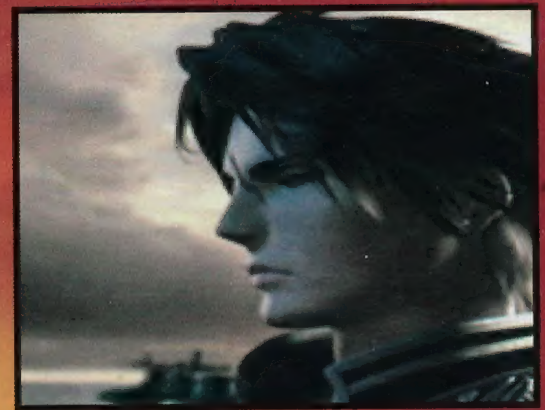
سلطنة عمان:

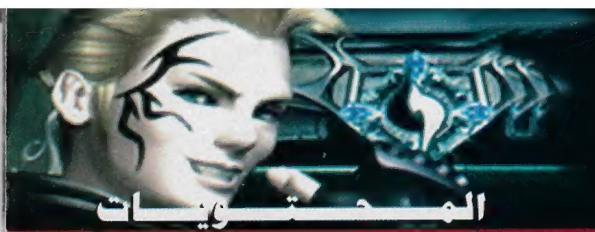
المتحدة لخدمة وسائل الإعلام

ش.م.ع. ٣٠٤٠٠

ت: ٢٩٧٠٠١ ف: ٧٠٦٥١٢

06	تمهيد
07	مفاتيح التحكم
	الاسطوانة الأولى
08	المرحلة ١: مدرسة بالامب
10	المرحلة ٢: كهف النار
12	المرحلة ٣: تحرير مدينة دوليت
14	المرحلة ٤: منطقة التدريب
16	المرحلة ٥: تيمبر
20	المرحلة ٦: تيمبر
22	المرحلة ٧: مدرسة جالباديا
24	المرحلة ٨: مقبرة الملك المجهول
26	المرحلة ٩: مدينة ديلنج
	الاسطوانة الثانية
28	المرحلة ١: وينهيل
30	المرحلة ٢: سجن مقاطعة ديلنج
32	المرحلة ٣: قاعدة الصواريخ
34	المرحلة ٤: مدرسة بالامب
36	المرحلة ٥: فيشرمان هورايزون
38	خريطة عالم فاينل فانتسي ٨





المحتويات



تحتوي

المرحلة ٦ : مدينة بالامب 40

المرحلة ٧ : مدرسة ترايبيا 42

المرحلة ٨ : هجوم جالباديا 44

الاسطوانة الثالثة

المرحلة ١ : منزل ايديا 46

المرحلة ٢ : بحيرة جريت سالت 48

المرحلة ٣ : مدينة ايسثار 50

المرحلة ٤ : قاعدة لونار 52

المرحلة ٥ : راجنا روك 54

المرحلة ٦ : مبنى النصب التذكاري 56

المرحلة ٧ : لوناتيك باندورا 58

الاسطوانة الرابعة

المرحلة ١ : عالم الوقت المضغوط 60

المرحلة ٢ : قصر التمسيسيا 62

إضافات

الحصول على وحوش الاستدعاء السريين 68

تمثال لاجونا 72

مغامرة بحيرة اوبيل 74



60

فاينل فانتسي 8

فاينل فانتسي تمهيد

على ذلك، ستبدأ اللعبة من المستشفى ويتوجب عليك توجيه «سكوال» خلال اختبارات قبوله ومن ثم خوض المعارك بأوامر من معلمه.

منذ بداية اللعبة ستكون تحت المراقبة، تصرفاتك ستحدد مستواك. وستستلم مبلغاً من المال (يتم تحديده حسب مستواك) في وقت معين من كل شهر هذه هي الطريقة الوحيدة المتاحة لكسب المال في اللعبة ولكنك لن تحتاج المال بصورة ملحّة لأن معظم الأدوات ستفوز بها أثناء اللعب أو ستسليها.

هذه هي لعبة فاينل فانتسي بجزئها الثامن، وهي أروع ألعاب الأرببي جي في تاريخ الألعاب. الشخصية الرئيسية في هذه اللعبة تسمى «سكوال» ومهمتك قيادة هذه المغامرة، حيث ستبحثان سوية عن مجموعة من الأدوات الخاصة النادرة التواجد وستقاتلان الكثير من الوحوش الغريبة مختلفة الأشكال والأنواع.

يتدرب سكوال للحصول على رتبة «سي دي»، وهي تمثل فئة خاصة من المرتزقة يمكن استئجارها لمن يملك القدرة المادية

اختبارات رفع الرتبة

عند حصولك على رتبة «سي دي» يمكنك رفع هذه الرتبة اعتماداً على قراراتك أثناء اللعبة. عموماً وفي أغلب الأحيان سيتم زيادة الرتبة ولكن من الممكن أن تنقص إذا اقترفت خطأ أثناء اللعب أو قراراً غير صائب. يمكنك زيادة الرتبة عبر إجراء اختبارات تحريرية، هذه الاختبارات بسيطة تعتمد على أسئلة عن لعبة فاينل فانتسي ٨ إجابة هذه الأسئلة تكون إما بنعم أو لا، معظم الأسئلة سهلة وبعد كل امتحان تجتازه سيتم رفع رتبة السي دي الخاصة بك بمقدار رتبة واحدة وإليك الإجابة على أسئلة رفع الرتبة.

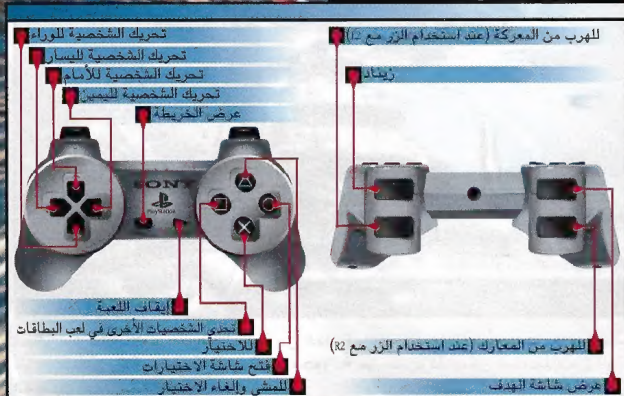
الاختبار ١: نعم، لا، نعم، لا، نعم، لا، لا، نعم، لا	الاختبار ١: نعم، لا، نعم، نعم، نعم، لا، لا، نعم، لا
الاختبار ٢: نعم، لا، نعم، نعم، نعم، لا، لا، نعم، لا	الاختبار ٢: نعم، لا، نعم، نعم، نعم، لا، لا، نعم، لا
الاختبار ٣: نعم، لا، نعم، لا، نعم، نعم، لا، نعم، لا	الاختبار ٣: نعم، لا، نعم، لا، نعم، نعم، لا، نعم، لا
الاختبار ٤: نعم، لا، نعم، نعم، نعم، لا، لا، نعم، لا	الاختبار ٤: نعم، لا، نعم، نعم، نعم، لا، لا، نعم، لا
الاختبار ٥: نعم، لا، نعم، نعم، لا، نعم، نعم، نعم، نعم	الاختبار ٥: نعم، لا، نعم، نعم، لا، نعم، نعم، نعم، نعم
الاختبار ٦: نعم، لا، نعم، نعم، لا، لا، نعم، نعم، نعم	الاختبار ٦: نعم، لا، نعم، نعم، لا، لا، نعم، نعم، نعم
الاختبار ٧: نعم، لا، نعم، نعم، نعم، نعم، لا، لا، نعم، لا	الاختبار ٧: نعم، لا، نعم، نعم، نعم، نعم، لا، لا، نعم، لا
الاختبار ٨: نعم، لا، نعم، لا، لا، نعم، لا، لا، نعم، لا	الاختبار ٨: نعم، لا، نعم، لا، لا، نعم، لا، لا، نعم، لا
الاختبار ٩: نعم، لا، نعم، لا، لا، نعم، لا، لا، نعم، لا	الاختبار ٩: نعم، لا، نعم، لا، لا، نعم، لا، لا، نعم، لا
الاختبار ١٠: نعم، لا، نعم، لا، لا، نعم، لا، لا، نعم، لا	الاختبار ١٠: نعم، لا، نعم، لا، لا، نعم، لا، لا، نعم، لا
الاختبار ١١: نعم، لا، نعم، نعم، لا، نعم، لا، نعم، لا	الاختبار ١١: نعم، لا، نعم، نعم، لا، نعم، لا، نعم، لا
الاختبار ١٢: نعم، لا، نعم، لا، لا، نعم، لا، نعم، لا	الاختبار ١٢: نعم، لا، نعم، لا، لا، نعم، لا، نعم، لا
الاختبار ١٣: نعم، لا، نعم، لا، لا، نعم، لا، نعم، لا	الاختبار ١٣: نعم، لا، نعم، لا، لا، نعم، لا، نعم، لا
الاختبار ١٤: نعم، لا، نعم، نعم، نعم، لا، نعم، لا، نعم، لا	الاختبار ١٤: نعم، لا، نعم، نعم، نعم، لا، نعم، لا، نعم، لا
الاختبار ١٥: نعم، لا، نعم، نعم، نعم، لا، نعم، لا، نعم، لا	الاختبار ١٥: نعم، لا، نعم، نعم، نعم، لا، نعم، لا، نعم، لا
الاختبار ١٦: نعم، لا، نعم، نعم، نعم، لا، نعم، لا، نعم، لا	الاختبار ١٦: نعم، لا، نعم، نعم، نعم، لا، نعم، لا، نعم، لا
الاختبار ١٧: نعم، لا، نعم، نعم، نعم، لا، نعم، لا، نعم، لا	الاختبار ١٧: نعم، لا، نعم، نعم، نعم، لا، نعم، لا، نعم، لا
الاختبار ١٨: نعم، لا، نعم، نعم، نعم، لا، نعم، لا، نعم، لا	الاختبار ١٨: نعم، لا، نعم، نعم، نعم، لا، نعم، لا، نعم، لا
الاختبار ١٩: نعم، لا، نعم، نعم، نعم، لا، نعم، لا، نعم، لا	الاختبار ١٩: نعم، لا، نعم، نعم، نعم، لا، نعم، لا، نعم، لا
الاختبار ٢٠: نعم، لا، نعم، نعم، نعم، لا، نعم، لا، نعم، لا	الاختبار ٢٠: نعم، لا، نعم، نعم، نعم، لا، نعم، لا، نعم، لا

اختبار القبول

سيتم تحديد مستواك في اللعبة عبر بعض النقاط، هذه النقاط سيكون لها تأثير على اختباراتك للحصول على رتبة «سي دي» ولن تعرف أي شيء عن أدائك حتى عودتك من منطقة الاختبار (مدينة دوليت) وهناك مجموعة من الأشياء التي يجب أن تضعها في ذهنك إذا أردت الحصول على مستوى عالٍ بمرتبة «سي دي» وهي أن معظم ألعاب الأرببي جي تشترط التحدث مع الشخصيات التي تلتقي معها خلال اللعبة وذلك لجمع المعلومات، وهذا الشرط يعتبر أمراً جوهرياً في لعبة فاينل فانتسي ٨ حيث ستخسر نقطة واحدة عن كل حوار يتم قبل تسلمك لنتيجة الامتحان، وإذا اختصرت الطرق ستخسر خمسة نقاط، وإذا فشلت في إنقاذ الكلب في مدينة «دوليت» سيكلفك الأمر خسارة عشرة نقاط. وإذا هربت من المعارك ستخسر النقاط مجدداً والاستثناء الوحيد في ذلك هو الهرب من المعركة الأولى ضد الزعيم (X-ATM092) والتي يتوجب عليك الهرب فيها.

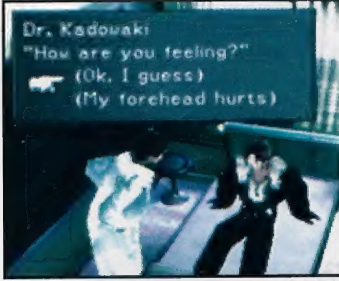
يمكنك زيادة مستواك بالعديد من الطرق تتعلق بالتوقيت وبنوعية الأعداء الذين تقاتلهم. منطقة «كهف النار» تعتبر جزءاً من الامتحان إذا تمكنت من إنهاء مهمتك في هذه المنطقة في أقل وقت ممكن ستكتسب المزيد من النقاط وكلما ازداد عدد الأعداء الذين تهزمهم بقوى ازدادت النقاط التي تحصل عليها ما عدا الأعداء الذين تهزمهم بقوى الحماية أو ما يعرف في اللعبة بالـ Guarding Force واختصاراً «GF» ستحصل على ١٠٠ نقطة عند فوزك على الرئيس (X-ATM092) في مدينة دوليت. هذه المعركة ستكون من المعارك الصعبة ومن الممكن أن تأخذ وقتاً طويلاً لذا اهرب في المرة الأولى وعد إليه مرة أخرى للقضاء عليه.

مفاتيح التحكم



مدرسة

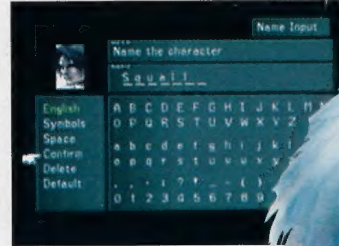
الاسطوانة ١: المرحلة ١



أخرج من الصف واتجه جنوباً بطول الدهليز حيث ستقابل فتاة شابة هناك عند التحدث مع هذه الشابة ستعرف أنها طالبة جديدة في مدرسة بالامب وستطلب منك الفتاة أن تأخذها في جولة حول المدرسة، إذا قبلت هذا الطلب ستتبّعك إلى دليل المدرسة والموجود في الردهة في الطابق الأرضي إمّش باتجاه الردهة لتجد مصعداً قبل أن تدخل هذا المصعد تحدث إلى الرجل في الناحية اليمنى من الجسر وسيعطيك بعض البطاقات يمكنك استخدامها البطاقات في اللعب ضد بعض الشخصيات الأخرى لربح المزيد من البطاقات. هذه البطاقات تمثل وحوشاً تصادفها خلال مغامرتك

التحدث إليك في مواضيع مختلفة حتى تصل إلى الصف الدراسي وهناك ستقوم كويستس بشرح الجدول وتوجيه النداء إلى كل المنتسبين في الامتحان بالاجتماع في القاعة تمام الساعة الرابعة وبعد انتهاء الحصة ستطلبك كويستس للحديث معها لذا توجه إليها لمقدمة الصف وتحدث إليها. ستقوم كويستس بإخبارك بأنه قبل أن تخوض في اختيار السي دي، يجب عليك زيارة كهف النار (Fire Cavern) ثم ستغادر وتتوجه إلى البوابة الأمامية الآن وقبل مغادرتك للصف توجه إلى مقعدك في مؤخرة الصفوف حيث سيمكنك الحصول من جهاز الكمبيوتر التابع لك هناك على كافة المعلومات المتعلقة بمفاتيح التحكم باللعبة وستحصل من قائمة الدروس أو (Tutorial) على أول قوتي حراسة أو ال (G.F) وهما «كويزا كوتل» و«شيفا» (قوى الحراسة أو ال GF تعتبر عنصراً مهماً لإنهاءك اللعبة حيث نمدك هذه القوى بقدرات تساعدك على اللعبة).

ستبدأ اللعبة بعرض سينمائي قمة في الروعة (كما اعتدنا من شركة سكوير سوفت) بعد نهاية العرض سيستيقظ بطلنا «سكوال» في المستشفى وستسألك الدكتورة عن صحتك بعد اختيارك للإجابة ستسألك مجدداً عن اسمك بعد اختيارك لاسم البطل (يمكنك تسمية البطل باسم من عندك أو ترك الاسم على ما هو عليه) ستترك الممرضة لطلب معلمك كويستس قبل أن تحضر المدرسة ستحضر فتاة شابة لزيارتك ولكنها لن تنتظر بما فيه الكفاية للتعرف عليها. عند حضور معلمك ستذكر في سياق حديثها الاختبار الميداني وستأخذ في



ألق نظرة على الدليل لمعرفة أرجاء المدرسة والتنقل بينة. تقدم مطعم المدرسة حيث يتم تقديم المأكولات الشهية، كذلك لا تنس أخذ البطاقات من الرجل على الجسر قبل استخدام المصعد.



تعتبر مدرسة بالامب مدرسة لنخبة من المقاتلين يتنافسون للحصول على رتبة «سي دي». حاملو رتبة «سي دي» يمثلون مجموعة من المرتزقة يمكن استئجارهم لأداء المهمات الخاصة.



الأسطوانة ١: المرحلة ١

عبة بالامباب

لعبة البطاقات

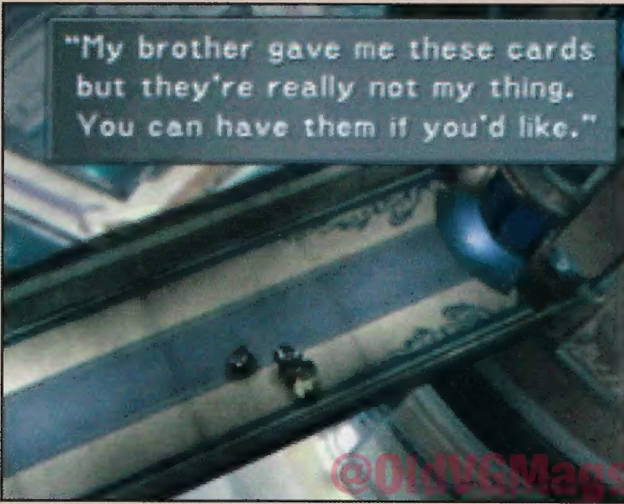
في لوحة اللعب تمثل اللون الخاص به وستكون للفائز فرصة لأخذ إحدى بطاقات خصمك. البطاقات التي بحوزتك (التي أخذتها من الرجل على الجسر في مدرسة بالامب) ذات مستوى منخفض وليست صالحة بصورة مطلقة للعب ولكن انتظر حتى تحصل على بطاقات أفضل من البطاقات التي بحوزتك.

بعد حصولك على البطاقات يمكنك اللعب بها ضد بعض الشخصيات في اللعبة بضغتك على زر ■ بالطبع لن تتمكن من اللعب ضد جميع الشخصيات في اللعبة ولكنك ستلعب ضد من يطلب منك ذلك. قواعد اللعبة بسيطة جداً (على الرغم من إمكانية تغييرها من منطقة لأخرى)، كل بطاقة تمثل أحد الأعداء وتحمل البطاقة رقماً على كل جهة من جهاتها الأربعة (مثلاً A = قوي، ١ = ضعيف) وهناك بعض البطاقات التي تمثل بعض العناصر وتستخدم في مناطق معينة من اللعبة، ستجد في لوحة اللعب تسعة مناطق.

والفكرة تكمن في أن كل لاعب يتوجب عليه اختيار خمسة بطاقات لاستخدامها في اللعبة ويجب عليك وضع كل بطاقة على لوحة اللعب بمعدل بطاقة كل مرة وفي كل مرة تتمكن من وضع البطاقة ذات القيمة الأعلى من البطاقة الأخرى المقابلة لها ستتحول بطاقة خصمك إلى اللون الذي يمتلكك. قواعد اللعب تختلف من منطقة لأخرى لذا تأكد من معرفتك بقواعد اللعب قبل أن تبدأ اللعبة، والفائز في اللعبة هو من تكون معظم البطاقات

وغالبا سيتم منحك بطاقات أخرى بعد المعارك.

على العموم.. لا يوجد أمامك متسع من الوقت حالياً للعب بالبطاقات التي بحوزتك لذا توجه نحو المصعد وانزل إلى الردهة عبر السلام لتجد الدليل (Directory) والذي سيشرح لك كيف تعرف طريقك في المدرسة. بعد عملية الشرح ستشرك الفتاة وتأخذ لاستكشاف المنطقة. توجه إلى تمثال الكرة الأرضية الدوارة واحفظ اللعبة هناك بعد حفظك للعبة توجه جنوب الدهليز إلى منطقة الاستقبال. أعب من البوابة في أقصى اليمين وواصل جنوباً لتلتقي بكويستس (والتي تنتظرك عند البوابة) وستحدثك كويستس عن قوى الحراسة GF وعن كيفية ربطها للحصول على قدرات خاصة بعد انتهاء عملية الشرح هذه أدخل إلى قائمة الاختيارات الخاصة بك وقم بربط قوى الحراسة كويزا كوتل وشيفال التي حصلت عليهما في الصف الدراسي ثم توجه جنوباً لمغادرة مبنى المدرسة.



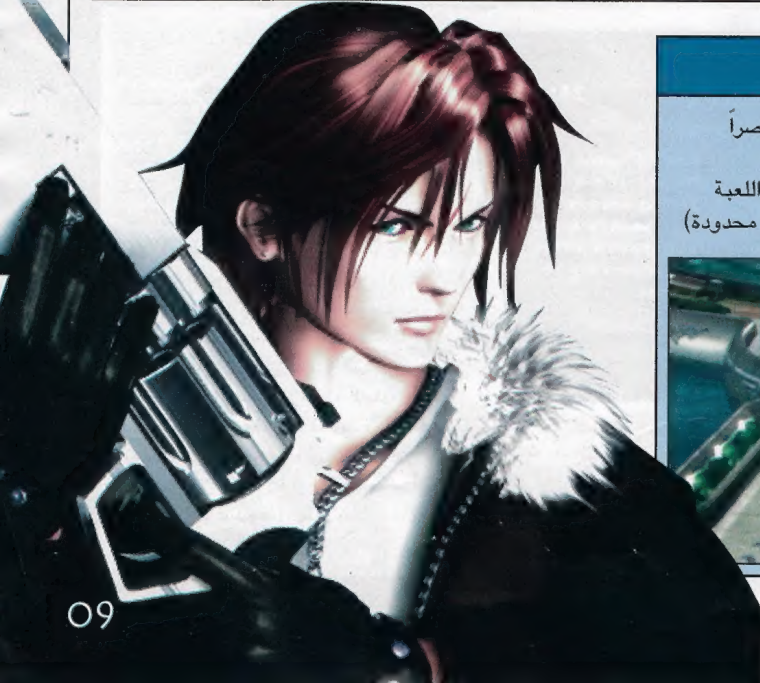
تحدث إلى الرجل بالقرب من المصعد وسيعطيك بعض البطاقات، ستجد في اللعبة العديد من البطاقات ولكن هذه ستكون البداية.

قوى الحراسة GF

تعتبر قوى الحراسة حليفاً قوياً لك يساعدك خلال المعارك، وكل منها يمثل تمثل عنصراً مختلفاً أو مصدر طاقة وتستخدم قوى الحراسة لكي تتمكن من استخدام قوى خاصة. ولاستخدام هذه القوى يجب عليك ربط قوى الحراسة بالشخصية التي تتحكم بها في اللعبة لتتمكن بالتالي من استخدام قدرات هذه القوى، ويمكنك اختيار هذه القدرات (ولكنها محدودة) بمقدار الأماكن الشاغرة لهذه القدرات.



قوى الحراسة تعتبر حليفك القوي للتغلب على الأعداء، وستمنحك هذه القوى قدرات إضافية ولكن بعد ربطها بالشخصية التي تقاتل بها، لذا تذكر أن تقوم بربط هذه القوى وإلا ستفاجأ أثناء المعركة بأن شخصيتك تقاتل بالسلاح الذي بحوزتها.



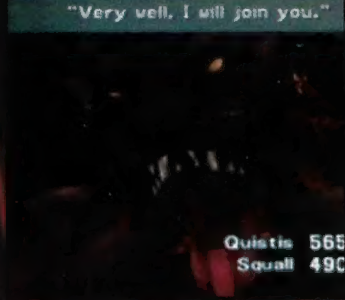
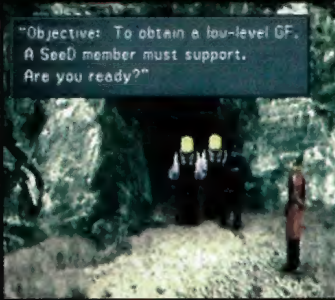
كهف النار

الاسطوانة ١: المرحلة ٢

لسحب القوى الخاصة «بليزارد» و«كيور» لاستخدامها في كهف النار. عندما ينتابك شعور بأنك على استعداد لدخول كهف النار توجه إلى المنطقة خلف الغابة (حيث يقع مدخل الكهف) وهناك ستقوم كويستس بتوجيه تعليمات حول عملية الربط وعن طريقة استخدام سلاح الخاص «جنيليد» (عبارة عن سيف مدمج بمسدس ولذلك سمي بسلاح جنيليد) والطريقة التي يمكنك إلحاق أكبر ضرر

صغيرة. ولكن قبل أن تتجه إلى هناك تأكد من أنك قمت بربط قوى الحراسة بلاعبك لتتمكن من الاستفادة منهم أثناء المعارك. خذ جولة قصيرة في الغابة المجاورة «لكهف النار» والمناطق المحيطة بها لتخوض بعض المعارك كنوع من الاعتياد على مفاتيح التحكم بالمعركة. معظم الوحوش في هذه المنطقة ضعفاء بصورة كبيرة مقارنة بالوحوش الذين ستلتقي بهم خلال اللعبة ويمكنك استغلال الفرصة

بمجرد خروجك من المدرسة ستدخل إلى العالم الخارجي حيث ستلتقي بالوحوش بصورة عشوائية وهم موزعون في شتى أنحاء خريطة العالم (لكي تكون مهمتك أكثر صعوبة وإثارة) يقع كهف النار في الناحية الشرقية من الجامعة وستجده خلف غابة



الرئيس: إفريت

قوى الحراسة التي تعتمد على عنصر النار لن تكون ذات نفع هنا لذا اتبع الاستراتيجية الصحيحة باستخدام قوى الحراسة التي تعتمد على عنصر الثلج وتعني بذلك القوى الخاصة «بليزارد» لتتنزل بخصمك أكبر كمية ممكنة من الضرر وكذلك استخدم قوى الحراسة «شيفا» ليستسلم الرئيس «إفريت» ويوافق على الانضمام إليك، مما يعني أنك اكتسبت قوى حراسة جديدة هي إفريت الذي يجيد هجمتان رئيسيتان هما: هجمة الكرة النارية والتي تعتبر ضعيفة وهجمة اللكمة الجبارة والتي يصل الضرر الناتج عنها إلى (١٧٠ نقطة) بعد الفوز بهذه المعركة ستحصل على بعض حافظات قوى الحراسة (تتمكنك من استعادة قوى الحماية) والتي ستتمكنك من استعادة أية قوى حراسة فاقدة للوعي وكما ستحصل على بطاقة تمثل الرئيس إفريت المهزوم.



استخدم القوى ذات الخواص الثلجية وقوى الحراسة «شيفا» للتخلص من «إفريت». بعد أن تتمكن من هزيمته سينضم إليك للمساعدة في مغامرتك.

الأسطوانة ١: المرحلة ٢

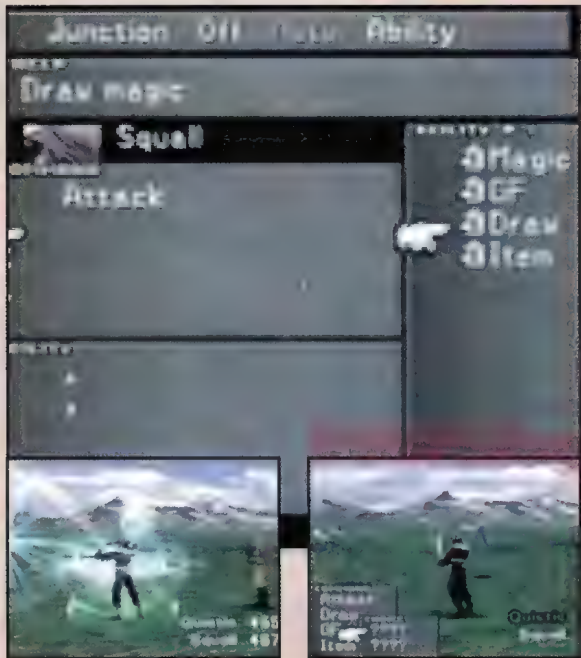
الاستعداد للمعركة

لتجهيز فريقك استعداداً للمعركة يجب عليك أن تقوم بربط قوى الحراسة GF لمساعدتك بعد القيام بذلك يمكنك اختيار ثلاثة لطلب قدرات إضافية يمكن لشخصيتك استخدامها. والأوامر التي ستجدها عند القتال هي أمر السحب (DRAW) الذي يعتبر مهماً جداً لقدرته على سحب القوى الخاصة من أعدائك وبعد ذلك يمكنك استخدامها أو الاحتفاظ بها لتستخدمها لاحقاً. أمر قوى الحماية (GF) يمكنك من استدعاء قوى الحراسة لمساعدتك في القتال، وهذه القوى تشكل هجمات قوية جداً ويتوجب عليك استخدامها بحرص أمام الأعداء الأقوياء أو الرؤساء.

أمر الأدوات (ITEM) يمكن الشخصية من استخدام الأدوات التي بحوزتك في قائمة الموجودات. آخر أمر ستجده عند القتال هو أمر الحركات الخاصة (Magic) والذي سيمكنك من استخدام القوى الخاصة في قائمة الموجودات. يمكنك تعلم قوى خاصة جديدة بعد كل لقاء مع وحش جديد.



ربط قوى الحراسة سيمكن الشخصية من اكتساب قدرات جديدة. عند ربط قوى الحراسة يمكنك اختيار ثلاثة أوامر لطلب قدرات إضافية ستتمكن من أدائها أثناء المعركة.



ربط العناصر

بعض قوى الحراسة تسمح لك بإضافة العناصر الخاصة إلى قدراتها، ربط هذه العناصر لقواك الدفاعية أو الهجومية يمكنك الزيادة من تأثير هذه القوى.

كل قوى الحراسة سيظهر أمامها قيمة موضحة بالنسبة المئوية.

عندما تبلغ النسبة المئوية لكل قوى حد (١٠٠٪) ستظهر نجمة خضراء موضحة لذلك.

الداخلية من الكهف ستجد بعض التفرعات الصغيرة من الطريق الرئيسي.

خذ التفرع الأول من اليمين وامش لنهاية هذا التفرع حيث ستجد نقطة سحب هناك خذ مجموعة من القوى الخاصة «فاير» ثم عد من حيث أتيت (الطريق الرئيسي) حاول أن تكون المعارك سريعة وفاصلة تفادياً لمرور الوقت بدون الانتهاء من المهمة واصل المسيرة في الطريق الرئيسي لتصل إلى مركز كهف النار تأكد من علاجك لفريقك الآن استعداداً لملاقاة الرئيس الأول للعبة.



سيتم تخزينك بالعدة الكافية لإنهاء مهمتك في كهف النار إذا كنت تلعب لأول مرة خذ وقتك.



في الناحية اليمنى ستجد نقطة سحب. اختر أحد أفراد الفريق ليتم سحب القوى الخاصة وتزويدها بها. بعد ذلك ستختفي نقطة السحب هذه.



ستواجه هذا الوحش العملاق في كهف النار إنه وحش خطير وضرباته قوية لذا كن حذراً

ممکن بخصمك وبعد إدخالك للتعديلات التي تراها مناسبة تقدم نحو حراس الكهف (رجلان أمام المدخل) اختر أطول وقت ممكن لتتأكد من إنهاكك للمهمة بأمان (في حالة إذا اخترت أقصر مدة زمنية سيكون لذلك تأثير إيجابي على نقاط رفع المستوى) بعد اختيارك للمدة الزمنية ادخل الكهف وتوجه للأمام مقاتلاً لوحوش يظهر عشانيا بتوغل للداخل ستكون القوى الخاصة «بليزارد» (BLIZZARD SPELL) ذات أهمية كبيرة هنا وذلك كون معظم الوحوش يمتلكون هجمات وقدرات نارية (تخيل ثلج بمواجهة نار). عندما تصل إلى المنطقة

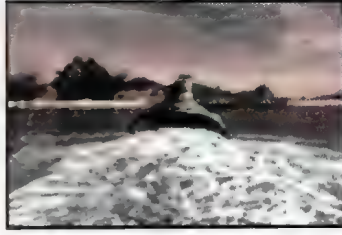
بعد أنتهاء المعركة ستقوم كويستس بتقديم شرح عن طريقة ربط العناصر بعد ذلك يمكنك العودة إلى الكهف، وستمر أثناء عودتك ببعض المعارك حاول الانتهاء منها بأقصى وقت ممكن (ولكن لا تهرب عند المواجهة كيلا تخسر من رصيد نقاط رفع المستوى).

عند خروجك من الكهف لا تضع الوقت وعد إلى مدرسة بالامب وهناك ستسدي لك كويستس بعض النصائح عن كيفية العناية بقوى الحراسة التي بحوزتك بعدها ستطلب منك تغيير ملابسك والالتقاء بها مجدداً من أجل اختبار رتبة (سي دي) عد الآن إلى داخل المدرسة واتجه إلى المجمع السكني لتغيير ملابسك وحفظ اللعبة.

دروس في القيادة

يمكنك في لعبة فاينل فانتسي 8 أن تقود مركبات تتمكنك من السفر بدون مواجهة الوحوش في هذه المهمة يجب عليك القيادة لفترة قصيرة ولكن يمكنك القيادة كما تشاء باستئجارك لسيارة في المراحل المتقدمة في اللعبة.

أزرار التوجيه
أزرار التحكم الأناطولوج لتوجيه المركبة
زر ■ لتحريك المركبة للأمام
زر ▲ للعودة للخلف
زر X للصعود والخروج من المركبة
زر R2 لتحريك موقع الكاميرا



تحرير مدينة دول

بتذكيرك بربط قوى الحراسة GF بأفراد الفريق وستطلب منك تأمين الميدان الرئيسي لمدينة دوليت عبر الشاطئ وأصعد الدرج في الناحية اليمنى ستجد هناك نقطة حفظ استخدامها إذا أردت ثم إتبع سيفر لتواجه بعض قوات جالابايا بعد التخلص منهم واصل طريقك إلى الميدان الرئيسي للمدينة وعندما تصل إلى هناك سيطلب منك سيفر تمشيط المنطقة المجاورة والبحث عن أية قوات أخرى إتجه لليمين لتجد جندياً وحيداً لن تواجه أية مشكلة في القضاء عليه والآن وبعد التخلص من القوات المحيطة بك عد إلى الميدان وانتظر سيفر الذي سيؤدي ضيقاً من الكلب الوديع الذي ستجده بالقرب من الميدان بعد فترة قصيرة ستلاحظ وجود قوات تتسلل إلى الميدان سيقدر سيفر اللحاق بهم وبعد قطع مسافة قصيرة من الطريق الذي سلكه

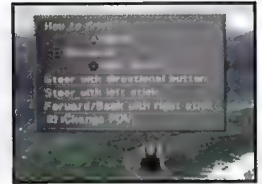
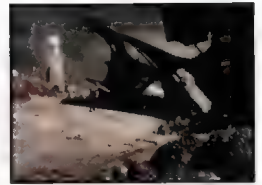
دوليت، إذا أردت اجتياز الامتحان اتجه بالسيارة إلى أقرب مدينة إليك ستجدها في الناحية الغربية للمدرسة حيث تنتظر سفينة لنقلك إلى مدينة دوليت بعد إنتهاء الرحلة ستتعرف على (زو) التي ستقوم بشرح الوضع الراهن، وللأسف فإن دوليت ظلت محاصرة لثلاثة أيام متواصلة مما دفع بالجنود المكلفين بالدفاع عن المدينة للهرب. مهمتك هي تحرير المدينة وتصفية القوات المراقبة فيها لذا بمجرد أن تنهي (زو) حديثها استعداد للقيام بمهمتك في بداية المهمة ستقوم كويستس



بعد مغادرتك للمجمع السكني ستجد نفسك في ردهة المدرسة وستقوم كويستس بتقديمك إلى «زيل دينشت» الذي سينضم إليك من أجل اختبار رتبة سي دي ستذكر كويستس بأن سيفر سيكون قائد الفرقة التي ستقوم بتحرير مدينة دوليت وستمنى لك حظاً سعيداً في هذا الاختبار، وبعد محاضرة قصيرة من «سيد» مدير مدرسة بالامب سيتجه الفريق إلى موقف السيارات لأخذ سيارة والتوجه في رحلة قصيرة إلى مدينة دوليت، لن تستغرق وقتاً طويلاً في الانتقال إلى مدينة



الأسطوانة ١: المرحلة ١





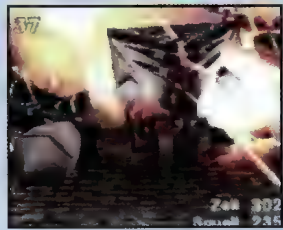
الأسطوانة ١: المرحلة ٢

الرئيس X-ATM092

يعتبر هذا الوحش الميكانيكي الضخم سريعاً مقارنة بحجمه ولديه مجموعة من الهجمات القوية، تكمن قوته في كونه قادراً على إصلاح الأعطاء بداخله إذا قمت بمهاجمته وسيطاردك حتى تصل إلى شاطئ مدينة «دوليت» وأفضل طريقة للأضرار بهذا الوحش الضخم هي باستخدام القوى الخاصة «ثندر» ضده واصل إنهاكه حتى يقترب زملاؤك في الفريق بأن الهرب هو الحل الوحيد، عندئذ أضغط زر R2 و I2 في نفس الوقت للهرب منه وبعد فترة وجيزة سيلحق بك هذا الوحش لتبدأ المعركة من جديد.

أهم شيء يجب أن تضعه في الحسبان هو الوقت وإذا كنت محظوظاً بما فيه الكفاية ستتمكن من الحصول على قوى خاصة دفاعية من الوحش الآلي عند إنهاكه.

ستواجه هذا الوحش لأربعة مرات متتالية حتى تصل إلى الشاطئ لذا تذكر عامل الوقت وحاول التخلص منه بأسرع وقت ممكن.



يجب عليك الهرب من هذا الوحش الآلي في المعركة الأولى لكونه أقوى منك بمراحل بعد ذلك ستقتاتلان حتى يتمكن أحدهما من القضاء على الآخر.

الوحوش. سترافقك سيلفي (الفتاة التي قابلتها في المدرسة) اتبعها لتصل إلى قاعدة البرج عند دخولكم للقاعدة إتجه إلى اليسار حيث نقطة السحب لتحصل على قوى خاصة عند استخدامها ضد الخصم ستصيبه بالعمى. ستجد كذلك نقطة حفظ إذا فكرت في حفظ تقدمك في اللعبة ثم إتجه يساراً لتصعد إلى أعلى البرج، في قمة البرج وعلى اليسار ستتواجه مع شخص يدعى «بيجز» يقوم بإجراء إصلاحات في برج الاتصالات استعداداً هنا لمعركة عنيفة. بعد الانتهاء منها عد إلى الشاطئ لتواجه الزعيم (X-ATM092) وستساعدك كويستس في القضاء عليه بعد ذلك ستبدأ رحلة العودة، ولكن عند الوصول إلى الشاطئ الآخر سيكون لديك بعض الوقت للتسلية على أن تعود إلى المدرسة عند حلول المساء لاستلام نتيجة الامتحان.. لذا غادر الميناء واصعد التلة لتصل إلى الفندق إصعد السلالم على اليسار لتحفظ اللعبة.

الجنود ستكتشف وجود جنود جرحى من قوات مدينة «دوليت» توقف للتحدث إليهم وسيطلبوا منك التوجه إلى برج الاتصالات Tower Communication عند توجهك إلى هناك ستهاجم من قبل أفعى أناكوندا ضخمة من الممكن أن تكون خصماً خطيراً نظراً لكون طاقتك لا تزال في مراحلها الأولى بعد الانتهاء من الأفعى إتجه إلى الجبل مواجهاً مجموعة من الوحوش التي تصل إلى منطقة قريبة من برج الاتصالات سيأمرك سفير بالتوجه إلى برج الاتصالات بينما يقوم هو بالتخلص من



الروساء: بيجز وويدج والفوريت

لن يتمكن (بيجز) و(ويدج) من إنهاء المعركة ضدك حيث سيقوم الفوريت بطردهم من برج الاتصالات. تذكر سحب قوى الحراسة (سيرين) من الزعيم الفوريت.



وتأكد من ربط قوى الحراسة الجديدة (سيرين) حيث ستكتشف قدرتها على تحديد مواقع نقاط السحب ونقاط الحفظ المخفية. عند خروجك من برج الاتصالات سيظهر لك رئيس جديد لتبدأ معركة جديدة.

الخاصة) وحافظات قوى الحراسة وأسلحة مون مار. بعد انتهاء المعركة ستخبرك سيلفي بوجود الإنسحاب من مدينة دوليت خلال (٣٠) دقيقة. لا تضيق الوقت إتجه فوراً إلى اليسار وعد إلى قاعدة البرج بالأسفل حيث يمكنك حفظ اللعبة

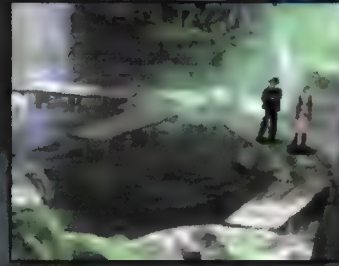
سيتوجب عليك هنا القتال لمعركتين متواصلتين لذا حافظ على الشخصيات المصاحبة لك في حالة جيدة. ستبدأ المعركة بين فريقك وبيجز لوحده وبعد فترة قصيرة سينضم ويدج (رفيق بيجز) للقتال هذان الخصمان ليسا بالخصمين السهلين لذا واصل ضربهم بما لديك من قوى (لا يهم نوعها) وتأكد من سحب القوى الخاصة «ايسونا» من بيجز عند منتصف المعركة سيتدخل الفوريت في الأمر وسيقوم بإقصاء بيجز وويدج عن طريقه ليحل محلهم.

هذا الزعيم قوى جداً ولديه هجمتان رئيسيتان هما اللكمة القوية وهجمة الرياح والتي قد تسبب في فقدان (١٨٠ نقطة) من مستوى الطاقة لكل فرد من أفراد فريقك.

ابدأ المعركة بسحب قوى الحراسة (سيرين) من الفوريت ثم إسحب القوى الخاصة «دبل» Double وتعني مزدوج تسمح لك هذه القوى الخاصة بمهاجمة خصمك لمرتين استخدم هذه القوى على الشخصية الرئيسية لديك ثم إنقلها لباقي الشخصيات.

لدى الفوريت مقاومة عالية للقوى الخاصة لذا ركز على الهجمات الجسدية عند هزيمتك لهذا الوحش الطائر ستحصل على إنثنين من الالكسير (تقوم هذه الأداة بتعبئة عداد الطاقة والحركات

سجود في منطقة التدريب
العديد من الوحوش. وتبدو هذه
المنطقة كجزيرة مهجورة.



منطقة التدريب

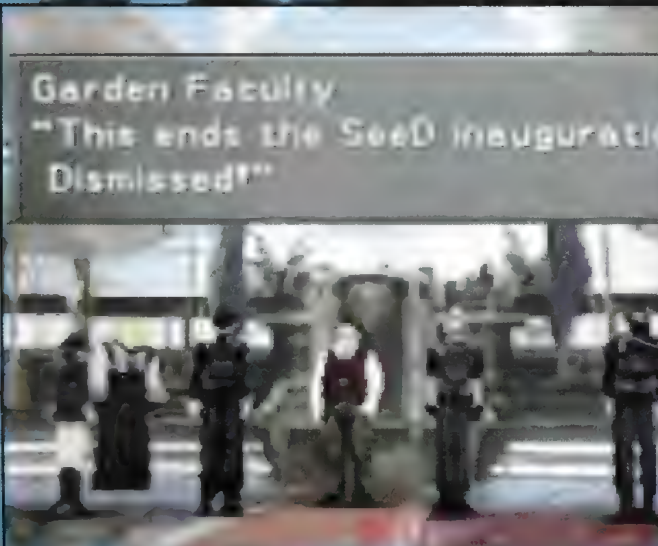
الأسطوانة ١: المرحلة ٤

وهو عبارة عن عداد يزودك
بمعلومات عامة عن أدائك في
المعارك وعدد المعارك التي
خضتها سواء كسبتها أم خسرتها.
الآن اتجه إلى المجمع السكني
واحفظ اللعبة. ثم استبدل ملابسك
استعدداً للحفلة. بعد ارتداء زي
الحفلة توجه إلى هناك حيث
سيلاحظ سكوال إحدى الفتيات في
الحفلة الراقصة ستطلب منك هذه
الفتاة الغامضة مشاركتها في
الرقص بعد انتهاء الرقصة
ستختفي الفتاة بدون أن تعرف
اسمها. بعد انتهاء الرقصة ستأتي
كويستس وتطلب منك استبدال
ملايسك والالتقاء بها أمام منطقة
التدريب. قبل دخول منطقة
التدريب ستشرح لك كويستس

إنهاء المحادثة اتبع «سيد» إلى
الردهة حيث ستصل رسالة عبر
أجهزة الاتصال الداخلي تطلب من
طلبة امتحان الحصول على رتبة
(سي دي) بالتوجه إلى الصف
الدراسي في الطابق الثاني. إصعد
السلالم واتجه إلى المصعد للطابق
الثاني ثم عد إلى الصف الدراسي
حيث ستجد الطلبة مجتمعين في
الصف. بعد بزهة سيتم استدعاؤك
بالإضافة إلى (زل) ليخبركم مدير
المدرسة «سيد» بأنكم قد اجتزتم
الامتحان وأنكم الآن عضوين
جديدين تحمّلان رتبة (سي دي)
وبعد الخطاب سيطلب من الجميع
الانصراف لا تستعجل الخروج بل
عد وتحدث إلى مدير المدرسة
«سيد» ليعطيك «عداد المعارك»

عند عودتك إلى المدرسة سينفصل
عند باقي أفراد الفريق لتكون
وحيداً مجدداً. عد من خلال البوابة
للبحث هناك عن نقطة سحب (في
التاحية اليسرى) ستجد في نقطة
السحب هذه المورد من القوي
الخاصة «كيور» سيكون كلا من
«كويستس» و«سيد» (مدير
المدرسة) و«زل» (الفتاة التي
قابلتها في مدينة دوليت)
بانتظارك في الردهة وسيطلبون
منك الانتظار حتى تسلم نتائج
الاختبار. اتجه إلى حيث التجمع
انصاع ثم إلى اليمين لتجد سيفر
هناك وسيكون لدى سيفر إحساس
بأنه سيفشل في اختبار الحصول
على رتبة (سي دي) بعد ذلك
سيأتي المصير / سيد لثانيه بعد

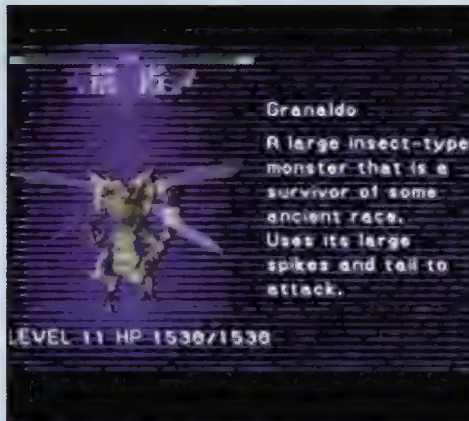
في الحفلة ستظهر فتاة مجهولة
وتطلب منك الرقص. لن نخسر
شيئاً إذا أجبت دعوتها فمن
يعلم ربما تعلم أن فتاته هي





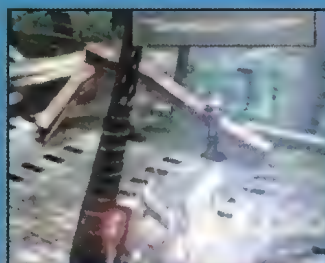
الأسطوانة ١: المركبة ٤

الرؤساء: «جرانالدو» و«رالندو»



تخلص من وحوش الرالدو الثلاثة قبل هجومك على وحش جرانالدو الطائر. فإذا قتلت جرانالدو سيهاجمك الوحوش الصغار بكل ضراوة.

هؤلاء الرؤساء لا يمكن اعتبارهم أقوىاء لذا يفترض أن لا تواجه أية صعوبات في القضاء عليهم حافظ على مستوى الطاقة لديك بحالة جيدة واستخدم أقوى ما لديك من هجمات للقضاء عليهما يمكنك سحب القوى الخاصة «بلايند» و«سليب» من الرئيس جرانالدو الطائر كما يمكنك الحصول على القوى الخاصة «ديفينس» من الرئيس رالدو الأصغر تخلص من الرؤساء الثلاثة الصغار أولاً حيث لن يهاجموك طالما جرانالدو على قيد الحياة. إذا تخلصت من جرانالدو أولاً سيقوم وحوش الرالدو الصغار بالقضاء على فريقك بطريقة سريعة لذا تخلص منهم أولاً ثم استخدم القوى الخاصة «سليب» على جرانالدو للتخلص منه بكل بساطة بعد هزيمتك لهؤلاء الرؤساء ستحصل على أداة «ماجيك ستون».

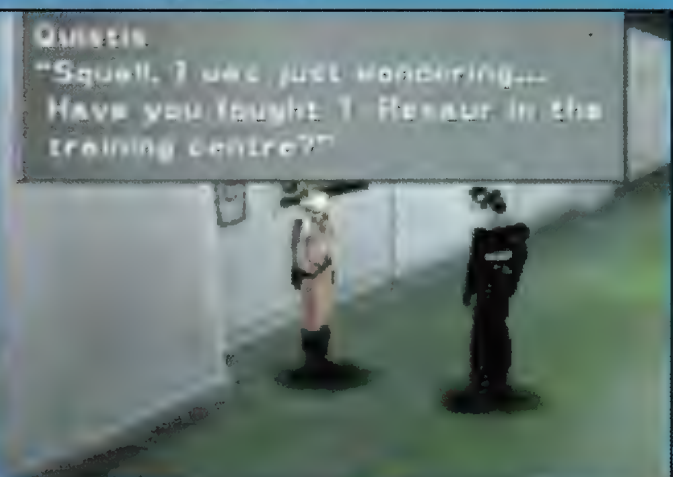


ستحدث كويستس في بعض الأمور عن هذه المنطقة بعد نهاية الجيمتد إلى الدرجة وعند محاولتك الخروج من منطقة التدريب ستسمع إلى صوت صرخة تطلب المساعدة استعداد للقاء زعيم جديد. بعد نهاية المعركة أخرج من منطقة التدريب وعد إلى المجمع السكني حيث سيجلس «معدنيل» لك من الراحة والخلود إلى النوم كذلك يمكنك حفظ اللعبة. إذا بحثت في المكتب ستجد عدد شهر إبريل من مجلة الأسلحة اقرأها لتحضر سيلفي لأخبارك بأنك قد تسلمت مهمتك الأولى كجندي من جنود المرتزقة تحمل لائحة اسميها.

بطريقة ربط القوى الخاصة بحالة اللاعب بعد إنتهاء المجامعة توجه نحو حانة القمرون وابحث عن المنطقة السرية متواجداً خلال بحثك العديد من الوحوش لذا راقب مستوى الطاقة لديك. ادخل الباب على اليمين وامشي في الممر ثم اعبر الجسر الصغير لتصل إلى الحانة السرية من حمام السباحة إبحث في المنطقة على الناحية اليسرى لتجد نقطة سحب وخذ بعض القوى الخاصة «بليزارد» لاستخدامها لاحقاً. استمر في هذا الممر حتى تصل إلى نقطة حفظ حيث يمكنك حفظ اللعبة ادخل من الباب على اليمين لتصل إلى المنطقة السرية حيث

ربط القوى الخاصة بحالة اللاعب

ربط القوى الخاصة بحالة اللاعب سيكون له تأثير كبير على القدرات الهجومية والدفاعية للاعبك، فمثلاً ربط القوى الخاصة «سليب» بالقدرات الهجومية للاعبك سيكون هناك احتمال بأن ضربات لاعبك قد تؤدي بالخصم إلى النوم، يمكنك ربط القوى الخاصة باللاعب من شاشة الاختيارات الخاصة باللاعب واختيار ربط (Junction) ثم قوى خاصة (Magic) بعد ذلك توجه إلى اليسار مرتين لتصل إلى القوى التي تريدها. يمكنك كذلك ربط القوى الخاصة بدفاعات خصمك مما يعني التقليل من احتمالية تأثر لاعبك بتغير حالته.



الأدوات الضرورية، ولكن تأكد من توفير مبلغ من المال يساوي (٣٠٠٠) جيل لشراء تذاكر القطار. عندما تكون على أهبة الاستعداد اشترى التذكرة من الحارس واركب القطار لتبدأ الرحلة إلى مدينة تيمبر. ستجد نقطة حفظ داخل القطار يمكنك حفظ اللعبة هناك (إذا أردت) ثم توجه إلى مقدمة القطار حيث سيقودك زيل إلى قمرة سي دي لتحصل هناك على نسخة من مجلة «بيت بالز» سيخبرك بعدها عن مدينة تيمبر وبعدها سيخلك جميع أفراد الفريق للنوم. عندها سينتقل التحكم إلى ثلاث شخصيات لاجونا ووارد وكيروس. إمشي في ممر الغابة وستجد نقطة سحب يمكنك سحب المزيد من القوى الخاصة «كيور» ثم واصل عبر الممر لقتال المزيد من الوحوش. استخدم اللوح الخشبي لتجاوز السيل وواصل طريقك دخولا للغابة ستجد نقطة سحب أخرى يمكنك من هناك سحب القوى الخاصة «وتر» ثم أقفز في السيارة وامنض في طريقك إلى المدينة. عند خروجك من السيارة اتجه جنوباً حتى تصل إلى فندق جالباديا. ادخل الفندق لتجد نقطة حفظ هناك احفظ اللعبة. اتجه لليمين وانزل من السلالم لتصل إلى مطعم، ستطلب جوليا من

تيمبر

تغيرت عن ذي قبل» عندها يجب عليك الرد «بأن طيور اليوم لا تزال متواجدة». مما ذكر يبدو أن هذا النص يشبه الشفرة المتبادلة بينك وبين الشخص الذي سيكون بانتظارك في محطة القطار. عند إنتهاء سيد من كلامه تحدث معه مجدداً ليعطيك مصباحاً يحتوي على قوى الحراسة «ديا بلوس» الآن انتقل إلى مدينة بالامب وبالحديد إلى فندق بالامب إصعد الدرج على يسار مكتب الاستقبال لتجد نقطة حفظ هناك إبحث في المكتب على اليمين لتجد نسخة قديمة من مجلة «تيمبر مينياك» بعد حصولك على المجلة ألق نظرة على المكان حولك. الان تأكد من ربط قوى الحراسة الجديدة «ديابلوس» ثم إتجه عائداً إلى تقاطع الطرق اسلك الممر الأيسر الذي سيقودك بدوره إلى محطة القطار حيث ستجد محلاً على اليمين يمكنك فيه شراء بعض

أخرج من المجمع السكني واتجه إلى البوابة الأمامية حيث ستجد سيد بانتظارك هناك. سيطلب منك سيد التوجه إلى تيمبر لمساعدة قوات المقاومة. ويستمر سيد في إصدار التوجيهات بالانتقال إلى تيمبر والتوجه إلى محطة القطار هناك ليقابلك أحد الأشخاص ويقول لك «بأن غابة تيمبر قد



الانشطانية ١: المرحلة ٥



الرئيس ديا بلوس

يعتبر هذا الرئيس قوياً بعض الشيء لذا تأكد من حفظ اللعبة قبل إطلاقه من المصباح. عند بداية المعركة إسحب القوى الخاصة «ديمي» من هذا الوحش واستخدمها ضده ليقوم هو في المقابل باستخدام قواه الخاصة «كوراغا» والتي ستزيد من عداد الطاقة لديك. واصل ضرب هذا الرئيس بما يتوفر لديك حتى تقضي عليه لتحصل على حافظات قوى الحراسة وبطاقة «ديابلوس».



الرئيس جيرو جيرو «الرئيس المزيف»

في الواقع هذا الرئيس عبارة عن وحشين ستواجه أولاً الرئيس المزيف والذي لن تواجه أي مشكلة في القضاء عليه، بعد ذلك سينضم جيرو جيرو للمعركة، هذا الوحش (جيرو جيرو) سيقوم باستخدام القوى الخاصة «بلانيد» و«سلو» على أفراد فريقك استخدم القوى الخاصة «إسيونا» لعلاج فريقك ثم إسحب ما تريد من القوى الخاصة من خصمك، ولإنهائه استخدم القوى الخاصة «كيور» ضده والتي ستسبب في إضعافه وبالتالي القضاء عليه.



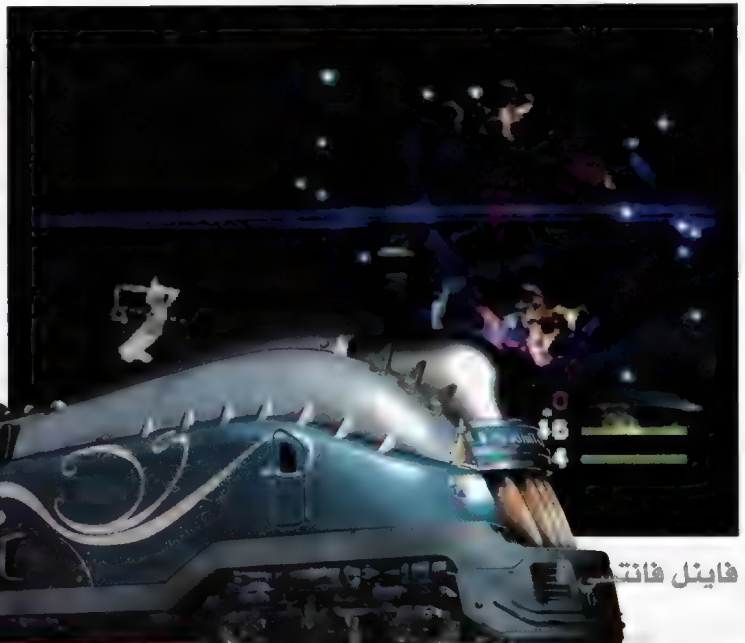
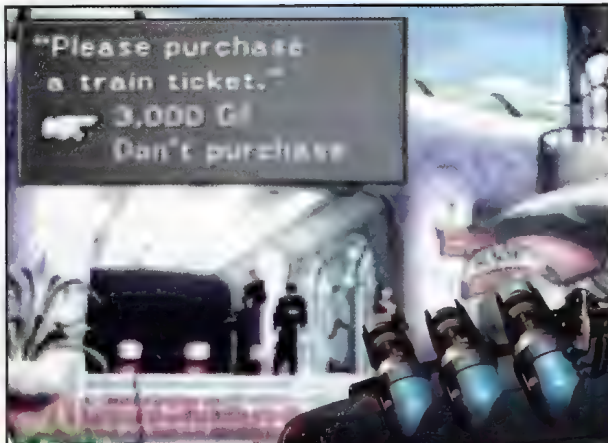
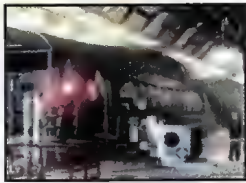
هذه المعركة بسيطة جداً إسحب ما تشاء من القوى الخاصة وإذا أردت إنهاء المعركة استخدم القوى الخاصة مثل «فينكس» أو «الكسبر» أو «إكس» بوشن» ليتم القضاء على هذا الوحش.

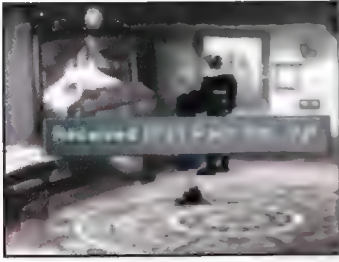
Zell 556
Squall 885

الأول على اليسار لتجد نقطة حفظ، بعد حفظ اللعبة واصل طريقك في القطار وأيقظ الأميرة التي يبدو أنها نفس الفتاة التي رأيته في الحلم وهي نفسها تلك التي راقصتها في حفلة تخرجك. ستخبرك الأميرة بأنها كانت تبحث عن المساعدة منذ فترة وأنها سعيدة لحضورك. الآن ستقدم هذه الفتاة نفسها باسم (رينوا) وكذلك ستعرفك على كلبها المخلص «أنجيلو» ستخبرك رينوا عن نفسها وعن قدراتها وكذلك عن كلبها «أنجيلو» عند مغادرة رينوا للمقطورة عد إلى أصدقائك ثم

حظيتهم بنفس الحلم ولكن بأسلوب مختلف. الآن اخرج من القطار لتجد رجلاً بانتظارك تذكر الشفرة المتبادلة بينك وبين الرجل (التي تتعلق باليوم) بعد التأكد من شخصيتك سيطلب منك الرجل اللحاق به لركوب قطار آخر وسيقدمك إلى (زون) وهو قائد ثوار منطقة غابة اليوم والذي سيطلب منك إحضار الأميرة من الباب في آخر القاعة امض في القطار وادخل من الباب

لاجونا أن يصبحها إلى غرفتها بعد رحيلها إتجه إلى مدخل الفندق وبالتحديد إلى مكتب الاستقبال وتحدث هناك إلى موظف الاستقبال الذي سيقودك إلى غرفة جوليا بعدها ستغفو في سبات عميق بعد أن تستيقظ تحدث إلى جوليا لفترة وجيزة حتى يأتي كيروس ليحرك باستلامه لأوامر جديدة ودع جوليا ثم غادر الغرفة. الآن سيعود التحكم إلى سكوال وسيلفي وزل. ويبدو أنكم قد





عند عودتك من مهمة القطار بسلام الق نظرة على غرفة رينو حيث ستجد نسخة من مجلة «بيت بالز» العدد الثاني.



لدى الحراس في المقطورة الأولى أجهزة استشعار للأصوات والحرارة إذا رأيت الحارس ذا الرداء الأزرق ابق بدون حركة، وإذا رأيت الحارس ذا الرداء الأحمر اركض.



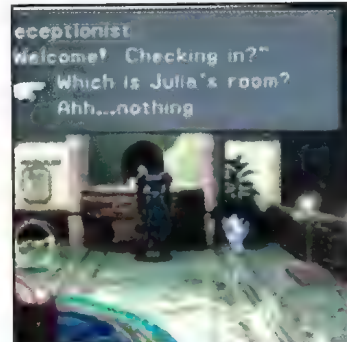
سيتجه لاجونا وصديقه إلى المطعم لاسترجاع ذكريات الماضي والسؤال عن المتغيرات التي حدثت أثناء غيابه.



لتصل إلى المقطورة الرئاسية عندها سراقب كلا من سيلفي وزيل الطريق لتقوم أنت بإدخال الشفرتين يجب عليك أن تكون سريعاً في إدخال الشفرتين لأنه لن يكون لديك سوى خمس ثوان لإدخال كل شفرة، بعد ادخالك للشفرتين الأولى اضغط زر (↑) للعودة إلى السطح هروباً من الحارس الذي بدأ يشك في وجود حركة مريبة بعد مغادرة الحارس انزل وادخل الشفرة الثالثة لإبطال الجهاز الأمني بالمقطورة بعد الانتهاء من ذلك إتجه إلى مقطورة الحراسة المرافقة وهذه المرة لن يقوم كلا من زيل وسيلفي بالمراقبة لذا كن حذراً، يجب عليك ادخال خمسة شفرتين في هذه المقطورة ويمكنك استخدام زر R1 لإلقاء نظرة على اليمين. عند الاستعداد لعملية إدخال الشفرتين أدخل الشفرتين الأوليين

والتي تحمل معلومات عن الرئيس فينزر ديلينج. بعد قراءتك للمقالات الأربعة أخرج من الغرفة وتحدث إلى واتس لبدء المهمة. ستبدأ المهمة برينوا التي تطلب منك اللحاق بها إلى المقطورة الثانية للقفز من الثغرة بين العربتين، اضغط زر X عندما تصل إلى القاطرة سيتوجب عليك مراوغة أجهزة الاستشعار بمراقبة النوافذ في الأسفل. بعد إنتهاء النقاش مع الحراس اعبر المقطورة

رافقهم إلى غرفة المذكرات ويبدو أنهم تسلموا معلومات سرية خطيرة عن عدوهم فينزر ديلينج وهو رئيس دولة جالباديا. مهمتك الآن هي تغيير مقطورة الرئيس بأخرى شبيهة لها (راجع الصفحة السابقة). بعد شرح تفاصيل العملية يجب عليك التدريب على فصل المقطورات ومن ثم اختيار أعضاء الفريق. إذا بحثت في غرفة المذكرات ستجد نسخة من مجلة «أنار شيسيت» الشهرية





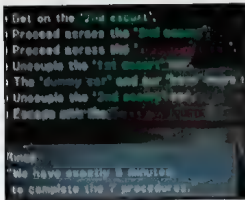
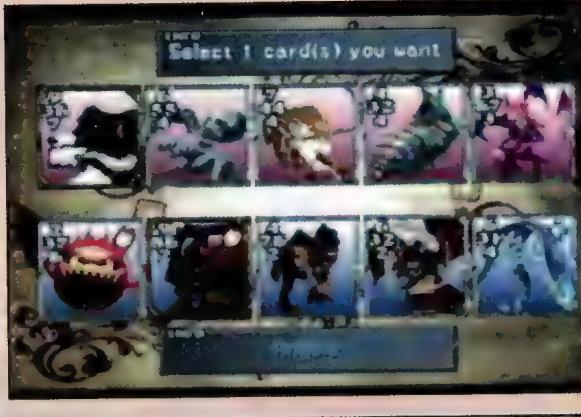
الأسطوانة ١: المرحلة ٥

أجهزة الاستشعار

لدى الحراس في مقطورة الحراسة الثانية جهاز استشعار الأول لاستشعار الأصوات والثاني للحرارة، وأي صوت يصدر عنك سينبه الحارس ذا البدلة الزرقاء. ولتجنب ذلك يتوجب عليك التحرك ببطء، وإذا توقفت عن الحركة سيصدر صوتاً من جهاز الاستشعار الحراري لدى الحارس ذي البدلة الحمراء. لذا اتبع الخطة التالية: إذا رأيت الحارس ذا البدلة الزرقاء توقف عن الحركة وإذا رأيت الحارس ذا البدلة الحمراء أركض، وبهذه الطريقة ستجنب أذية هؤلاء الحراس.

بطاقة أنجيلو

إذا كنت مهتماً بجمع البطاقات ستجد بطاقة نادرة التواجد في هذه المنطقة وهي بطاقة (أنجيلو) عندما يتم تقديمك إلى قائد ثوار منطقة غابة اليوم. تحدى «واتس» في لعبة البطاقات، وقوانين اللعبة مشابهة لما تعلمته، وإذا فزت سيمكنك أخذ بطاقة «أنجيلو» وهي بطاقة من المستوى الثامن وتعتبر نادرة جداً.



ربط قوى الحراسة واتبع رينوا إلى المقطورة الرئاسية والتي ستفاجأ بكونها مقطورة مزيفة وأنه تم خداعك وسيتوجب عليك عندها مواجهة الزعيم الجديد.



اختطاف المقطورة الرئاسية

يجب عليك إنهاء هذه المهمة بإتباعك لسبع خطوات ولضمان نجاح المهمة يجب عليك إتمامها خلال خمس دقائق.

الخطوة الأولى: إقفز من المقطورة الشبيهة بالمقطورة الرئاسية إلى سقف مقطورة المرافق.

الخطوة الثانية: واصل طريقك فوق السطح متجنباً أجهزة الاستشعار.

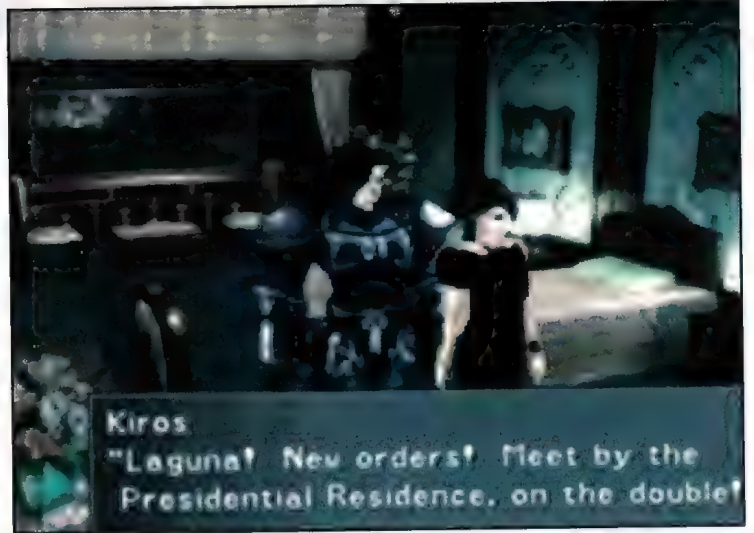
الخطوة الثالثة: إمش فوق سقف المقطورة الرئاسية.

الخطوة الرابعة: إفصل المقطورة الأولى.

الخطوة الخامسة: بعد فصل المقطورة الشبيهة عن القاعدة توجه إلى موقعك.

الخطوة السادسة: افصل مقطورة الحراسة الثانية.

الخطوة السابعة: اهرب مصطحباً المقطورة الرئاسية.



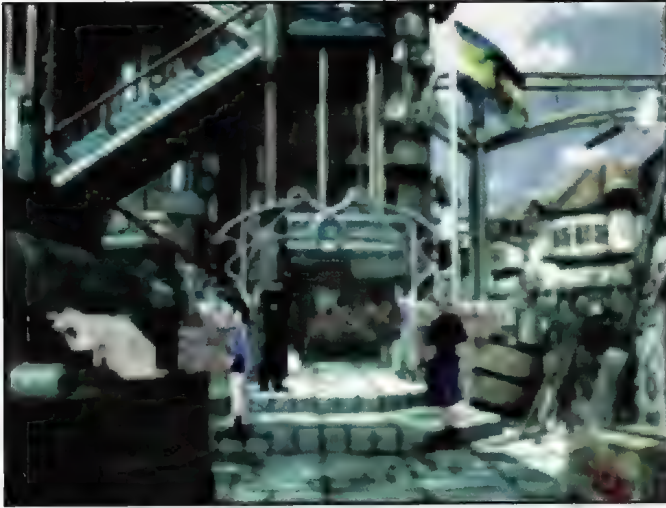
واصعد للسطح لتفادي أعين الحراس، وبعد مغادرتهم عد إلى موقعك لاستكمال المهمة بعد الانتهاء من المهمة عد إلى القاعدة في غابة اليوم وسيهنك الجميع على ما قمت به كما سيتم زيادة رتبة (سي دي) خاصتك، قبل

الاتجاه إلى المقطورة الرئاسية إبحث في غرفة نوم رينوا لتحصل على العدد الثاني من مجلة «بيت بالز» ثم احفظ اللعبة عند نقطة الحفظ هناك بعد ذلك عد إلى مقدمة القطار وتحدث إلى رينوا وبعد إنتهاء المحادثة تأكد من

فصل المقطورات

لفصل العربات يجب عليك التدرب على طريقة إدخال الشفرة الخاصة بذلك. وإذا فصلت الدائرة الكهربائية سيتم فصل العربة تلقائياً ويتم فصل العربة بإدخال شفرات معينة ستقوم رينوا بتلقينك إياها وكل شفرة تمثل أرقاماً من (١) إلى (٤) وتتكون الشفرة من أربعة أرقام عند نطق رينوا للرقم يجب عليك ادخاله خلال خمسة قوائم وإلا ستفشل المهمة.

أزرار التحكم	الرقم المقابل
●	١
X	٢
■	٣
▲	٤



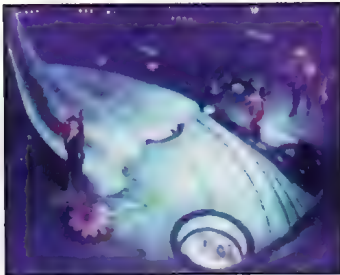
تيمبر

الاسطوانة ١: المرحلة ٦

بعد إنتهاء المعركة ستجتمع مع باقي أفراد فريقك في غرفة المذكرات وستكتشف هناك سبب رحلة رئيس دولة جالباديا إلى مدينة تيمبر. والواضح أنه ينوي الظهور في بث تلفزيوني من

محطة تلفزيون مدينة تيمبر وتعتقد سيلفي أن لهذا الظهور التلفزيوني علاقة بأحداث برج الاتصالات تحدث إلى سيلفي والتي ستخبرك عن العقد بعد أن يرى سكوال هذا العقد (الذي يربط سكوال بهذه المهمة) ستعلم أنه وفقاً لما ينص عليه العقد يتوجب عليك البقاء في مدينة تيمبر حتى تفوز المدينة باستقلالها عن قوات جالباديا المحتلة. لذا اختر أفراد فريقك وتأكد من ربط قوى الحراسة ثم اطلب من «واتس» أن يقودك إلى محطة

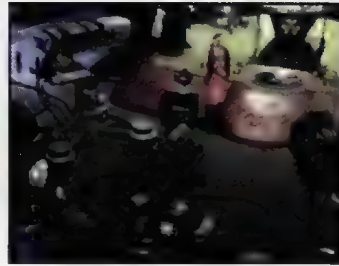
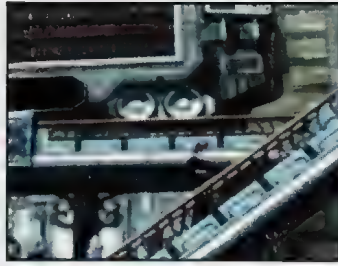
تلفزيون مدينة تيمبر وسيخبرك «واتس» بأن المحطة موجودة خلف بناية «تيمبر مينياكس». الآن إتجه شمالاً واتجه إلى محل الحيوانات الأليفة حيث يمكنك شراء مجلة «بيت بالز» العديدين الثالث والرابع مقابل (١٠٠٠) جل للواحدة. بجانب محل الحيوانات الأليفة ستجد محلاً لبيع الهدايا التذكارية خال من المعروضات إذا طلبت من البائع سيعطيك خريطة. الآن وبعد خروجك من المحل إتجه جنوباً وابحث عن محل بيع الأسلحة لشراء قطع تطوير الأسلحة بحوزتك. بداخل الفندق هناك نقطة حفظ



@OldVGM



الأسطوانة ١: المرحلة ١



الآن سيتضح لك أن سيفر خائن.
اتجه عائداً عبر الدرج للأعلى
وسيتضح لك أن قوات جالباديا قد
سيطرت على الوضع وأن
قوات غابة اليوم قد تم
تدميرهم. اتبع كويستس
ورينا عودة إلى الزقاق
لحفظ اللعبة هناك بعد
الانتهاء من حفظ اللعبة
ستصطحب رينا أفراد
الفريق إلى منزلها حيث
ستقابل «فوريست
فوكس» بعد فترة وجيزة
ستأتي قوات جالباديا
وتدق على الباب لذا
اتجه للأعلى مختبئاً
منهم وبعد برهة
سيخبرك فوريست فوكس
بأن القوات غادرت الموقع
مما يعني وجود فرصة
للهرب من المنطقة انزل من
الدرج واتجه إلى الباب ليبدأ
أفراد الفريق في نقاش ما
سيفعلونه إزاء المستجدات
الآخيرة.

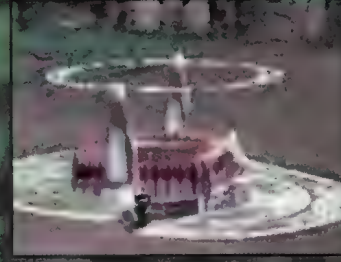
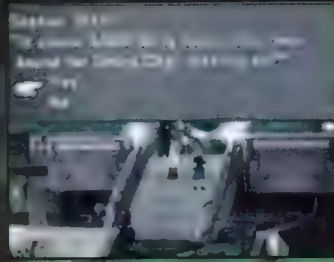
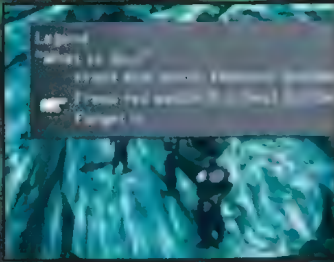
القوى الخاصة واصل طريقك لتجد
مدخل محطة التلفزيون ادخل
المحطة ثم انعطف للسيار واصعد
الدرج باتجاه المبنى الرئيسي
عندما تصل إلى شاشة تلفزيون
ضخمة سيصاب أفراد الفريق بنوع
من الإحباط لكون البث التلفزيوني
ظاهر أمامهم في الشاشة مما
يعني تأخر في وقف هذا البث....
ولكن فجأة ستشاهد كلاً من
كويستس وسيفر يقتحمان موقع
التصوير متخذين من رئيس دولة
جالباديا رهينة عندها لا بد أنك
أدركت أن كويستس وسيفر في
أمس الحاجة إليك لذا توجه إلى
هناك بأسرع ما يمكن لمساعدتهم.
عندما تصل إلى استوديو
التصوير ستقوم كويستس بشرح
الوضع لك وبعد مناقشة قصيرة
سيغادر سيفر وبصحبة الرئيس
الرهينة إتبع كويستس لتشاهد
سيفر يغادر وبصحبة الرئيس
الرهينة في معية امرأة غامضة

يمكنك عندها حفظ اللعبة. الآن
توجه عبر الطريق متقدماً لتجد
مجموعة من الجنود عند اقترابك
منهم سيقومون بمهاجمتك ولكن
القضاء عليهم لن يكون أمراً صعباً.
عندما تصل إلى المحطة
التلفزيونية سيمنعك الحراس هناك
من الدخول لذا اتجه يميناً لتصل
إلى ممر ضيق أمام المنصة اسلك
الممر لتصل إلى بناية «تيمبر
مينياكس» أمامك مباشرة اتجه
لليمين واسلك الممر لتصل إلى
درجات تقودك للأسفل انزل منها
لتقاتل مجموعة من جنود الحراسة
بالأسفل، بعد التخلص منهم ستجد
نقطة سحب يوجد بها بعض القوى
الخاصة «كيور» ادخل المطعم
لتجد رجلاً هناك اشترى مشروباً
على حسابك لهذا الرجل الذي
سيعطيك بطاقة مقابل المشروب
ويسمح لك بدخول الزقاق حيث
ستجد بالداخل نقطة حفظ ونقطة
سحب بعد حفظ اللعبة وسحب



في المطعم سيقوم أحد الأشخاص بسد طريقك. أخبره عن البطاقة التي حصلت عليها من الخارج
وسيعطيك بطاقة أخرى ويبتعد عن طريقك، أو اشترى له مشروباً على حسابك وسيبتعد عن طريقك.

بداخل مبنى «تيمبر مينياكس» ستجد نسخة من مجلة «جيرل نيكست دور» وهذه
المجلة نادرة جداً ولن تتمكن من شرائها من أي مكان آخر في اللعبة.



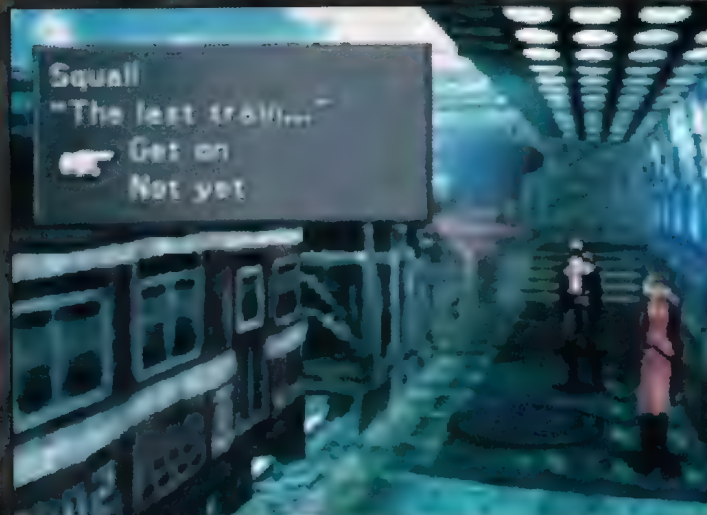
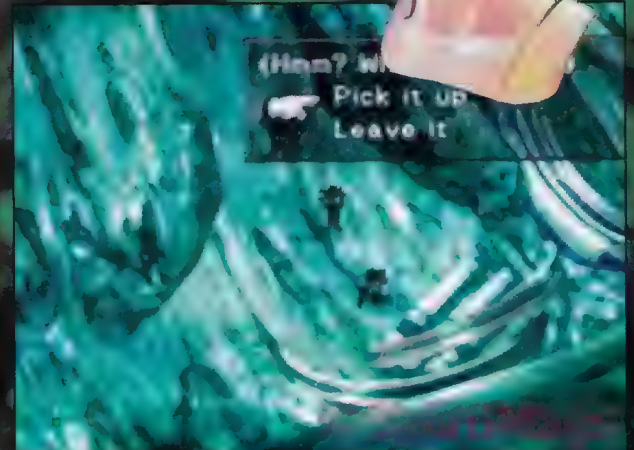
مدرسة جالباديا

الاسطوانة ١: المرحلة ٧

عشوائيين في هذه المنطقة. إتجه عبر الجسر الصغير على يمينك ثم إنعطف إلى اليسار واتجه إلى الغاية الصغيرة بين المرتفعين يمكنك الآن حفظ اللعبة قبل الدخول إلى الغابة. عند دخولك للغابة سيغمي على جميع أفراد الفريق، وستدخل في عالم الأحلام مجدداً حيث سيكون لدى كل من لاجونا وكبروس دوائر خريطة خاطئة وستكون في حيرة من أمرك (أما مواصلة السير أو التقهقر) لذا إحزم أمرك وأربط قوى الحراسة وواصل السير في الممر، توقف لسحب القوى الخاصة «سليب» من نقطة السحب بالأمام ثم أعبّر الجسر سيهاجمك الآن مجموعة من جنود ايسثار

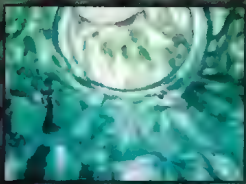
قطار متجهاً إلى مدرسة جالباديا بعد إنتهاء المحادثة عد إلى المطعم لمقابلة «نون» الذي سيمنحك تذكراً على القطار المتجه إلى المدرسة. وأصل مسيرتك متجاوزاً السلالم ثم إلى الركن حيث ستجد سلالم أخرى صغيرة الأصغر منها للجسر لتجد نقطة حفظ. إحتفظ للعبة هناك ثم اتجه من المنصة واقفز إلى القطار. ثم فتحت للباب ستهرب من في الداهليز إذا لحقت بها ستبدأ في الغناء عد إلى أصدقائك وأطلب من زيل أن يترك سيلفي وشأنها بعدها سيصل القطار إلى المحطة التي تقع شرق المدرسة إنزل من القطار وتأكد من ربط قوى الحراسة بأفراد الفريق وذلك لوجود وحوش

وفقاً لأوامر مدرسة بالامب يتوجب عليك الآن الاتجاه إلى مدرسة جالباديا القريبة منك والتي تقع في الناحية الشرقية من مبنى التلفزيون. الآن اختر أفراد فريقك وسيقوم «فوريست فوكس» بإعطائك بعض الأدوات المفيدة. غادر المبنى وتحدث إلى الجندي بالقرب من الميدان وهو في الواقع واتس متكرراً، سيخبرك واتس بوجود



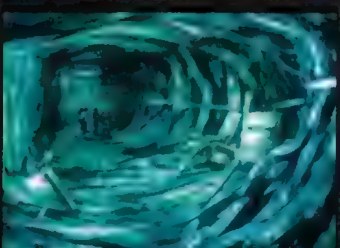


الأسطوانة ١: المرحلة ٧



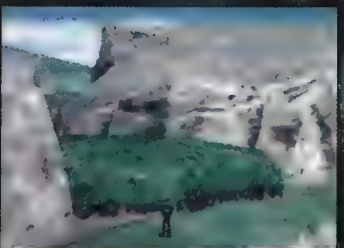
لرؤية مدير المدرسة. إتبعها وإذا أردت حفظ اللعبة ستجد نقطة حفظ على اليمين. واصل إلى منتصف الميدان لتجد نقطة سحب مخفية يمكنك عندها سحب القوى الخاصة «سبيد» ثم إتجه إلى السلالم على الناحية اليمنى واتجه مباشرة إلى غرفة الاستقبال وانتظر «كويستس» هناك حتى تعود ومعها الأخبار التي مفادها أن مدرسة بالامب أنكرت مسؤوليتها عما حدث من إعتداء على الرئيس وأنها تلوم سفير لفل ذلك.

عندها سيفضض سكوال ويخرج من الغرفة. الآن يمكنك استكشاف المنطقة المحيطة بك. إنزل من السلالم واعبر من أمام الجنود المنهمكين في القيام بتمارين جسدية. بالقرب من ملعب التنس ستجد نقطة سحب يمكنك سحب بعض القوى الخاصة «شال» منها في الغرفة المجاورة ستجد نقطة حفظ ولكن الحراس لن يسمحوا لك بالدخول إلى هناك عد من حيث أتيت ليخبرك كلاً من رايجين وفيوجين بالمهمة الجديدة. إتجه إلى البواب الأمامية لتجد «كويستس» والتي ستصطحبك لرؤية الباقيين.



إنزل السلم في نهاية الممر لتجد نفسك في الحقول. إبحث عن جنود إيسثار وبعض الأنواع الهامة

واصل للأمام حتى تجد مفتاح تشغيل كهربائي على الأرض. شغل المفتاح الأحمر وراقب جندي مدينة إيسثار يتم سحقه. ثم شغل المفتاح الأزرق ليتم ما حدث في الخطوة السابقة. واصل السير صعوداً للسلالم ثم اسلك الممر على اليسار وادفع الصخرة في الناحية اليسرى لسحق مجموعة أخرى من جنود إيسثار بعد ذلك ستجد نقطة سحب، إسحب منها بعض القوى الخاصة «كيور» ثم واصل صعوداً للممر لتصل إلى غرفة ملحقة حيث يمكنك عندها حفظ اللعبة. إتجه لليسار واتجه إلى أعلى السلالم ليحاصرك اثنان من روبوتات إيسثار الآليين. بعد المعركة البسيطة. سيقوم لاجونا بدفع زملائه من فوق حافة المرتفع. ويعدها سيفقرن هو خلفهم. الآن سينتهي الحلم لتعود للعبة إلى أرض الواقع واصل أنت وأعضاء فريقك إلى مدرسة جالباديا وعندما تصلوا إلى هناك ستجد «كويستس» إلى الداخل



سيقتي على أفراد فريقك في الغاية لينتقل التحكم إلى لاجونا وكيروس ووارد لا تنس نقطة هامة وهي ربط قوى الحراسة لديك بأفراد الفريق.

ولكنهم ضعفاء وإن يستغرق الأمر منك بضع دقائق للقضاء عليهم واصل السير على الجسر واسلك الممر إلى اليسار ثم انعطف لليمين عند التقاطع لتجد نقطة سحب حيث يمكنك سحب مجموعة من القوى الخاصة «كونفيوز» إتجه عائداً إلى تقاطع الطرق واسلك الطريق الأوسط حيث ستجد سلماً يقودك إلى الأسفل حيث المنجم. إنزل عبر هذا السلم للأسفل ثم ببضع أسلاك الدھليز حتى تجد ثلاثة فجوات. ادخل من الفجوة الثانية ليتم تطهيرك بين تجويف هذه الفجوة وتحويله إلى مصيدة أو تركه على ما هو عليه. حول هذا الباب إلى مصيدة ثم واصل السير في الممر لاخترق المنجم إلى أن تصل إلى ملتقى طرق الآن إبحث في الحطام على اليمين لتجد مفتاحاً قديماً ولكن لسوء الحظ سيكون جيب السروال الذي يرتديه لاجونا ممزقاً لذا ستفقد المفتاح. الآن استدر إلى اليسار واسلك الممر لتصل إلى غرفة ملحقة أخرى ثم



لحسن الحظ ستجد قطارا مغادرا من محطة مدينة ديلينج وسيعطيك «زون» تذاكر مجانية لجميع أفراد الفريق.

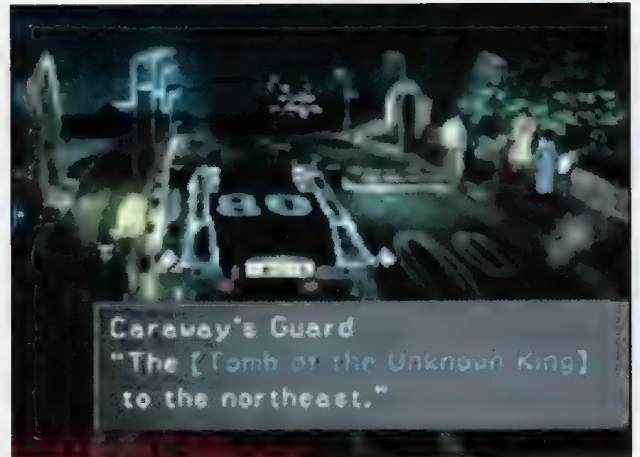
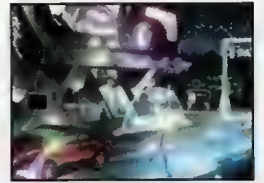
بطاقات

ستجد بعض لاعبي البطاقات في مدرسة جالباديا وستتمكن من الحصول على بطاقات بعض الرؤساء من هنا، في قاعة المحاضرات الصغيرة ستجد ثلاثة أشخاص من لاعبي البطاقات يتناقشون حول البطاقات النادرة التواجد، إذا لعبت ضد هؤلاء يمكنك الفوز ببطاقات كل من الرؤساء إيلفوريث وجرانالدو وبعض البطاقات الأخرى المفيدة.

مقبرة الملك المم

الأسطوانة ١: المصحف

بعد تلقيك لأخبار المهمة الجديدة سيحضر مدير مدرسة جالباديا/مارتين والذي سيقدمك إلى «إيرفين» الشخصية الجديدة والذي سيكون بمثابة قناص الفريق. بعد رحيل مارتين سيناقش سكوال المهمة الجديدة مع باقي أفراد الفريق والمهمة هي القضاء على إيديا الشريرة عن بعد باستخدام مهارات إيرفين في الاقتناص. الآن يتوجب عليك التوجه إلى مدينة ديلينج لمناقشة المهمة مع الجنرال/كاراواي والذي سيعطيك بعض التفاصيل عن المهمة، اختر فريقك المكون



سيخبرك حارس قصر «كاراواي» بأنه يجب عليك إثبات قدراتك بالتوجه إلى قبر الملك المجهول والعودة ومع رقم التعريف كما ستجد قوى حراسة جديدة في المقبرة.

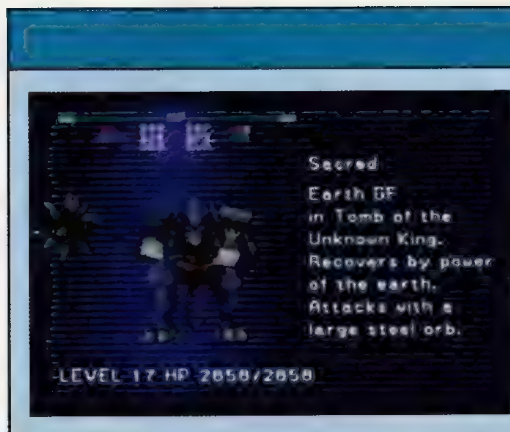
الموقع» منه مقابل (٥٠٠٠) جيل لا تتردد فهذه الخريطة مفيدة جداً. بعدها سيرشدك الحارس إلى موقع إيجار السيارات إستأجر سيارة من هناك مقابل ٣٥٠٠ جيل حيث ستوفر عليك الكثير من الوقت وستريحك من مواجهة العديد من الوحوش في طريقك، عند خروجك من المدينة اتجه إلى المنطقة خلف المدينة ثم انعطف لليمين واسلك الممر القريب من الشاطئ. في نهاية الممر ستجد مدخل مقبرة الملك المجهول.

على اليسار ستجد نقطة سحب يمكنك سحب القوى الخاصة «بروتيك» من هناك وكذلك ستجد نقطة حفظ علي اليمين. عندما تكون مستعداً أعبّر الجسر وادخل المقبرة والتي يمكن تشبيهها بمتاهة حيث أن جميع الدهايز متشابهة. إذا اشترت خريطة تحديد المواقع سيتم تحديد موقعك بعلامة X الآن أسلك أول ممر على اليمين وواصل حتى الركن، ثم انعطف لليمين لتصل إلى ركن آخر الآن ادخل الدهايز على اليمين حيث ستجد في الغرفة تمثالاً غريب المظهر، سيهاجمك هذا التمثال إذا اقتربت منه.

من ثلاثة أشخاص (إيرفين سيكون بينهم بالطبع) واربط قوى الحراسة ثم اخرج من المدرسة واتجه إلى المحطة واصعد السلالم إلى المنصة، ستكلفك تذاكر القطار (٣٠٠٠) جيل ولكنها ستوفر عليك مشقة التوجه إلى مدينة ديلينج مشياً على الأقدام لذا اشترِ التذاكر واركب القطار لتصل إلى مدينة ديلينج. اتجه للأسفل عبر المصعد المتحرك للخروج من محطة القطار ثم تحدث إلى الرجل في الطريق ثم تحدث إليه مجدداً عندما يصل القطار، ليأخذك إلى حيث قصر الجنرال كاراواي. إضغط (▲) للنزول من الحافلة عند المحطة الأولى ثم تحدث إلى الحارس في الناحية اليمنى، سيخبرك الحارس بأنه يتوجب عليك قبل الحصول على إذن لزيارة الجنرال كاراواي أن تقوم بزيارة مقبرة الملك المجهول أو Tomb of the Unknown King لأخذ رقم التعريف من أحد الطلاب الذين تم إرسالهم في اليوم الماضي، وسيحذرك الحارس من أن تلك المنطقة خطيرة، بعدها سيريك خريطة صغيرة للمكان ثم سيرعرض عليك بيع بعض الأغراض، اشترِ خريطة «تحديد

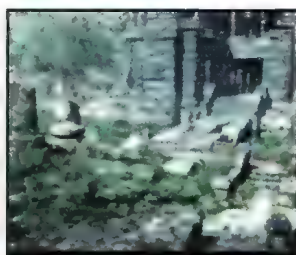
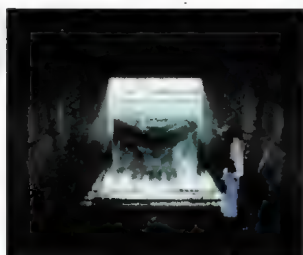
الرئيس ساكرد

هذا الرئيس قوي جداً بالإضافة إلى أنه يقوم بزيادة عداد الطاقة لديه بين فترة وأخرى كما أن لديه حركات قوية منها حركة الزلزال التي تسبب أضراراً تصل إلى ١٠٠ نقطة من عداد الطاقة لدى كل فرد من أفراد الفريق، كما أن الهراوة الضخمة التي بحوزته قد تتسبب عند استخدامها في نقصان ما يساوي (١٦٠) نقطة من عداد الطاقة، بالإضافة إلى كونه محصناً ضد الهجمات الأرضية، وما يجب عليك فعله لتجاوز هذا الوحش المرعب هو تحصين فريقك برقى الحماية ثم سحب مجموعة من القوى الخاصة من هذا الوحش، بعد ذلك اهاجم بفريقك على هذا الوحش بهجمات من الأعلى لمرات عديدة حتى تنتصر، وقبل إنتهاء المعركة سيهرب ساكرد وستحصل على مجموعة من الأدوات كما ستزداد نقاط القدرات لدى قوى الحراسة لديك بمعدل (٢٠) نقطة.





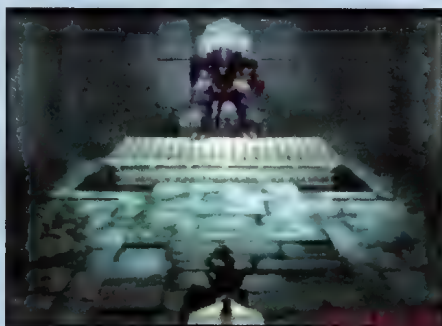
الأسطوانة ١: المرحلة ٨



جيه بول

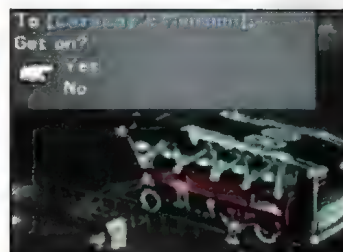
الرئيسان ساكرد ومينوتاور

الأعلى. إذا استخدمت القوى الخاصة «فلوت» ضد هذين الوحشين ستتمكن من إيقاف زيادتهم لعداد الطاقة التابع لهم. كلا الخصمين ضعيف ضد هجمات الماء والرياح لذا استخدمهما ضدّهم ، بعد هزيمة مينوتاور استخدم نفس الفكرة لهزيمة ساكرد. بعد نهاية المعركة ستحصل على حافظات قوى الحراسة وبطاقة ساكرد، كما سينضم إليك كلا الوحشين كقوى حماية. بعد نهاية المعركة توجه للغرفة التي يوجد بها التابوت وتقابل شخصاً يشترك على هزيمة هذين الوحشين وستحصل على بطاقة مينوتاور.



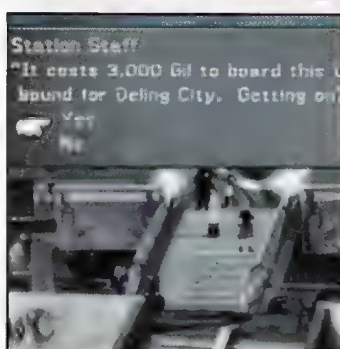
لم يطرأ أي تغيير على الوحش (ساكرد) منذ آخر لقاء بينكما ولكنه عاد هذه المرة للانتقام ويصحبته أخيه مينوتاور. الوحش مينوتاور قوي جداً وهو بالفعل أقوى من أخيه ساكرد ويمكن أن تصل قوة ضرباته إلى ٤٥٠ نقطة.

كما يقوم بتكرار هجماته بصورة سريعة، وستكون القوى الخاصة «كيور» مفيدة جداً ضد هذين الوحشين ويمكنك سحبها من (ساكرد)، ابدأ القتال باستخدام القوى الخاصة «دبل» على جميع أفراد الفريق وبعدها حاول القضاء على الوحش مينوتاور أولاً بهجمات من



بعد القضاء على الرئيس ساكرد ستلاحظ وجود مفتاح تشغيل، عد إلى أول ملتقى طرق واتجه يميناً، وأصل المسيرة عند الركن ثم إجه إلى اليمين مجدداً واسلك أول منعطف لليمين وواصل سيرك في الدهليز القصير حتى تصل إلى غرفة صغيرة حيث ستجد نقطة سحب هناك اسحب منها بعض القوى الخاصة «فلوت» ثم تفحص السلاسل وافتحها ليتدفق الماء ويتم تشغيل مفتاح جديد ولكن أين؟!

إتجه عائداً إلى ملتقى الطرق وانعطف إلى اليمين واسلك الممر حتى تصل إلى ملتقى طرق آخر وانعطف منه لليمين مجدداً ثم اسلك أول منعطف لليمين مرة أخرى، الآن امشي في الدهليز القصير حتى نهايته لتجد نقطة سحب على اليمين، يمكنك سحب القوى الخاصة «كيور» من هناك. كما ستجد نقطة حفظ في المنصة خلف الغرفة. بعد الانتهاء من عمليتي السحب والحفظ تفقد الزكن الأيسر لتجد مفتاح تشغيل صغير. الآن عد إلى المتاهة مجدداً واسلك أول منعطف على الناحية اليمنى. وأصل المشي للأمام واسلك المنعطف الأيسر، أعبّر الجسر وادخل الغرفة في المنتصف لمواجهة الرئيس «ساكرد» للمرة الثانية ولكنه هذه المرة أكثر جدية وبصحبته أخوه مينوتاور.



بعد التخلص منهم استدر وواصل المشي في خطى مستقيمة لتكتشف شيئاً فضي اللون على اليسار، بتفقدك لهذا الشيء ستكتشف أنه رقم التعريف الذي طلبه منك حارس قصر الجنرال كاراواي، وأصل توغلك في الممر للخروج من المقبرة وحفظ اللعبة، بعد ذلك يجب عليك العودة إلى مدينة ديلينج وبالتحديد إلى قصر الجنرال كاراواي حيث ستقدم رقم التعريف إلى الحارس الذي سيأخذك لرؤية الجنرال.



تفسير أعضاء الفريق

عند اختيارك لـ Switch من القائمة سيتم تخييرك بين تغيير أحد اللاعبين أو تغيير قوى الحراسة إذا أردت تغيير عضو الفريق اختر الشخصية التي تود تغييرها ثم اختر الشخصية التي ستدوب عنها. في بعض الأحيان لن تتواجد بعض الشخصيات. أما تغيير قوى الحراسة فتسمح لك بتغيير قوى الحراسة المربوطة بشخصية معينة بقوى حراسة أخرى.

بعد انتهاء حديث الجنرال يمكنك التجول في مدينة ديلينج عندما تكون على استعداد للمهمة عد إلى قصر الجنرال كاراواي ولكن تذكر حفظ اللعبة أولاً.

في غرفة الاستقبال بالقصر اقسام الفريق إلى قسمين الأول بقيادةك والآخر بقيادة كويستس، وعند مغادرتك ستحضر رينو لتريك قطعة مجوهرات عبارة عن (قلادة) تعتقد رينو بأنها فعالة في الحماية من الشريرة ايديا.

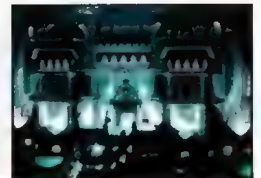
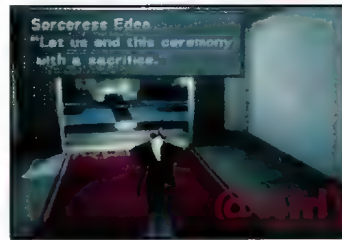
بعدها ستغادر الغرفة تاركاً رينو وراءك، اعبّر البوابة ليقوم الجنرال بتوجيه أوامره لجنود حراسة القصر ثم اتبع الجنرال خروجاً من البوابة بعد مغادرة الجنرال ستطلب كويستس بإلحاح أن تعود إلى رينو. عند عودتك إلى قصر الجنرال سيتم احتجارك في غرفة الاستقبال وبدون أي أثر لرينو.

الآن سينتقل التحكم إلى رينو التي خرجت من مبنى الرئاسة، احفظ اللعبة قبل الاقتراب من الشاحنة ثم تسلق إلى الأعلى لتتمكن رينو من القفز للأعلى. ستحاول رينو القضاء على ايديا باستخدام القلادة ولكن ايديا أقوى من أن تؤثر عليها هذه القلادة. ستكون ايديا في القصر الرئاسي لحضور حفل تكريم لها ولكن بعد رؤيتها لرينو ستقوم بإيذاء الرئيس، وبعدها ستقوم باستدعاء وحشين ضخمين للهجوم على رينو، عند هذه اللحظة سينتقل التحكم إلى

ادخل قصر الجنرال كاراواي لتجد نفسك في غرفة استقبال صغيرة. تحدث إلى رينو التي ستذهب لإحضار الجنرال كاراواي (وهو والدها). سيخبرك الجنرال أن رينو لن تتمكن من المشاركة في المهمة القادمة مع الفريق وبعد حديث قصير يمكنك تشكيل فريق من ثلاثة أشخاص بعدها سيتحدث معك الجنرال كاراواي عن ايديا ثم سيدعوكم إلى احتفال سيقام في القصر الرئاسي.



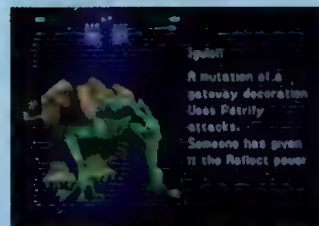
مدينة ديلينج



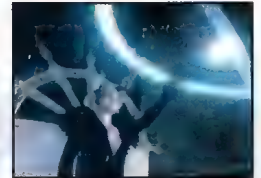
الرئيس إيجوينوس

أصيب أحد أفراد فريقك بهذه الهجمة استخدم القوى الخاصة «إيسونا» لعلاجهم قبل خسارة المعركة. كما يوجد لديهم هجمة خطيرة تسمى «رينو ونانسي» والتي تصيب العين ويمكن أن تسبب ضرراً لأعضاء الفريق يصل إلى ٣٠٠ نقطة. عند القضاء على أحد الوحشين يمكنك سحب كمية كبيرة من القوى الخاصة «إيسونا» من الوحش الآخر الباقي على قيد الحياة، يمكنك تصفية هذا الوحش باستدعاء قوى الحماية برذرز» (الوحشين ساكرد ومينوتاور من مقبرة الملك المجهول).

في الواقع هذا الرئيس عبارة عن سحليتين كبيرتين، ويعتبر رئيساً خطيراً لكون فريقك يتكون من عضوين فقط (سكوال وإيرفين) إبدأ المعركة بسحب قوى الحراسة (كارينكل) ثم استخدم القوى «مج» لأخذ حافطات قوى الحماية من الوحشين. لا تستخدم القوى الخاصة ضد هاتين السحليتين، حاول إصابتهما بهجماتك الجسدية للتخلص منهما. لهذين الوحشين مجموعة من الهجمات مثل هجمة «ماجا بريث» والتي من الممكن أن تحول أحد أعضاء الفريق إلى حجر. إذا



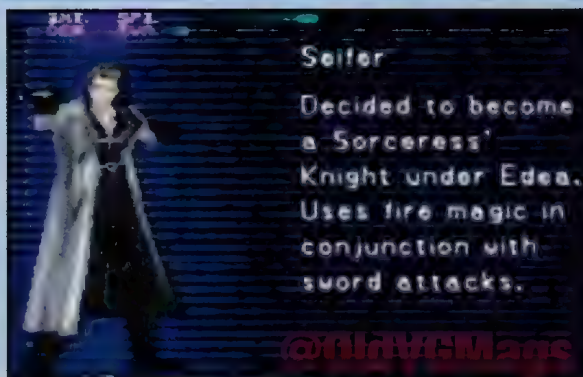
إسحب قوى الحراسة «كارينكل» من إيجوينوس والتي ستساعدك في القتال ضد إيديا. كذلك تأكد من علاج أفراد فريقك عند تحولهم إلى حجر.





الأسطوانة ١: المرحلة ١

الرئيس سيفر



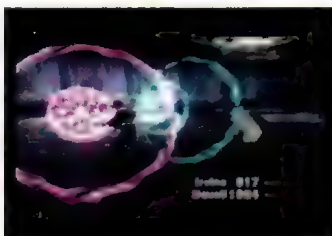
ستكون هذه المواجهة أول معركة بينك وبين سيفر. ولا يزال سيفر ضعيفاً وبدون هجمات قوية. سيهاجمك بقوى النار باستمرار والتي تصل أضرارها إلى ٢٠٠ نقطة. ولكنه سيضعف إذا قمت بضربه بقوة وسرعة. استخدم قوى «ميج» لأخذ أداة «هيو» من سيفر كما يمكنك سحب القوى الخاصة «كيورا» للعلاج وقت الحاجة. واصل ضرب سيفر بأقوى قوى حراسة متوفرة لديك لتنتهي المعركة ويعد إنتهائها سينضم إليك كلاً من رينوا وإيرفين للقتال ضد إيديا.



اليمين. واصل للأمام عبوراً للممر ثم إقفز فوق العجلة للقفز للمركز. إتجه شمالاً من هذه النقطة لتجد نفسك بالقرب من نقطة حفظ وسلماً يقود للأعلى، عندما تضعد باستخدام السلم ستجد نفسك في الطابق الأرضي حيث لن تجد أي شيء هنا لذا. إصعد إلى الطابق الأول.

هناك سيرى زيل الشريرة إيديا من النافذة وسيطلب من كويستس ضغط الزر لإغلاق الباب باستخدام زر (X) عندما يتم حبس إيديا سينتقل التحكم إلى سكوال الذي سيطلب من إيرفين اقتناص إيديا ولكن إيديا، أقوى من أن تخترقها الطلقة. الآن ستكون لديك فرصة للاستعداد للمعركة القادمة، لذا تأكد من ربط قوى الحراسة في أول معركة ستواجهك وستخوضها بمفردك، ولكن المعركة الثانية سيرافقك فيها رينوا وإيرفين. لذا تأكد من أن جميع أعضاء فريقك لديهم قوى خاصة ثم إتجه إلى البوابة.

عند دخولك إلى القفص سيقترب سيفر لتبدأ نظرات التحدي والتهديدات بين سكوال وسيفر بعدها ستبدأ المعركة.



رينوا وسيكون كل شيء على ما يرام، عد إلى الممر وابحث عن الباب السري الصغير على اليمين ثم ادخل منه في قاع السلم لتجد بندقية تصويب بانتظارك، وسيقوم سكوال بتسليمها إلى إيرفين والآن سيكون فريق القنص (سكوال وإيرفين) على استعداد للمهمة. الآن سينتقل التحكم إلى

كويستس وزيل وسيلفي. يجب عليك الآن إيجاد مخرج لهم من المجاري. تأكد من ربط قوى الحراسة للمساعدة في المعارك التي ستتم في المجاري. اسلك الممر واعبر البوابة التي في آخره. انعطف للسيار واعبر بوابة أخرى. عند محاولة تسلق السلم سيسقط، الآن اعبر للجانب الآخر من المجاري لفتح البوابة عند نهاية الممر. واصل حتى النهاية واعبر الجسر لتجد نقطة سحب يمكنك عندها سحب القوى الخاصة

«إيسونا» التي ستفيدك في العلاج. الآن إتجه عائداً إلى السلم المحطم وتجاوزته ثم واصل السير في الممر على اليسار حتى تصل إلى الركن لفتح البوابة في الناحية الشمالية، واصل السير باتجاه الشمال لتصل إلى جسر آخر، اعبر الجسر الصغير وادخل من البوابة في الناحية اليمنى، واصل السير في الممر ثم اعبر الجسر لتجد نقطة سحب تحتوي على القوى الخاصة

«زومبي» عد عبر الممر ثم إنعطف لليمين وامشي حتى النهاية لتجد نقطة سحب تحتوي على القوى الخاصة «بايو» (التي تسمم العدو) عد إلى الجسر وتسلق العجلة في المنتصف لتقفز إلى المنصة

الأخرى، إتجه يمينا واستخدم العجلة الثانية للقفز إلى الأسفل ثم اسلك الممر واتجه جنوباً، إمشي إلى آخر الممر ثم إقفز فوق عجلة أخرى للقفز للأسفل على اليمين. واصل الاتجاه جنوباً لتجد نفسك في نفس المدخل الذي دخلت منه إلى المجاري.

تجاوز السلم الذي سيسقط ليشكل جسراً، لا تعبر هذا الجسر وبدلاً من ذلك افتح البوابة على

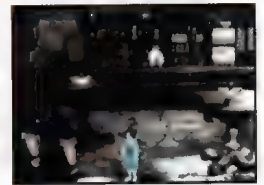
الرئيس إيديا

إيديا قوية جداً وتستخدم حركات خاصة يصل حجم الضرر فيها إلى ٤٠٠ نقطة مما يعني أنه بإمكانها تصفية كامل أعضاء الفريق بسرعة إذا لم تكن مستعداً. عند بداية المعركة استخدم قوى الحراسة كارينكل على أعضاء الفريق لاكتساب القوى الخاصة «ريفليكت» التي تعكس مفعول القوى الخاصة وتعيدها للخصم، عندها ستقوم إيديا بإصابة أعضاء فريقك بالقوى الخاصة «ديسبيل» ضد أعضاء الفريق. يمكنك سحب القوى الخاصة «دبل» و«لايف» من إيديا. للتخلص من إيديا واصل ضربها حتى تضعف، وبعد نهاية المعركة ستقوم إيديا بصنع رمح من الثلج وترميه نحو سكوال الذي سيفقد توازنه ويسقط، وهنا تنتهي الأسطوانة الأولى.





وينهيل



هذه النقطة ثم انزل السلالم
وتحدث إلى إيلون في المطبخ
بعدها إتجه إلى الشارع لتجد
المطعم بالقرب من الباب حيث
ستجد كيروس الذي أتى لرؤيتك
والتحدث معك عن ذكريات
الماضي، إسأله عن وارد وسيجيبك
بأنه يعمل سجاناً في سجن

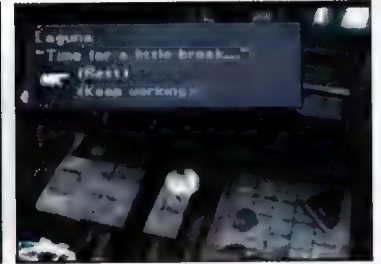
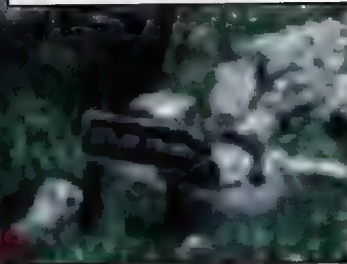
عند بداية الاسطوانة الثانية ستجد
نفسك تلعب بشخصية لاجونا.
ويبدو أن شخصاً ما يطلب رؤيتك
حيث ستخبرك إيلون بأن شخصاً
ينتظرك بالمطعم ثم ستغادر
الغرفة. تفقد الغرفة لتجد نقطة
سحب بالقرب من الباب إسحب
القوى الخاصة «كوراچاس» من

الاسطوانة ٢: المرحلة ١



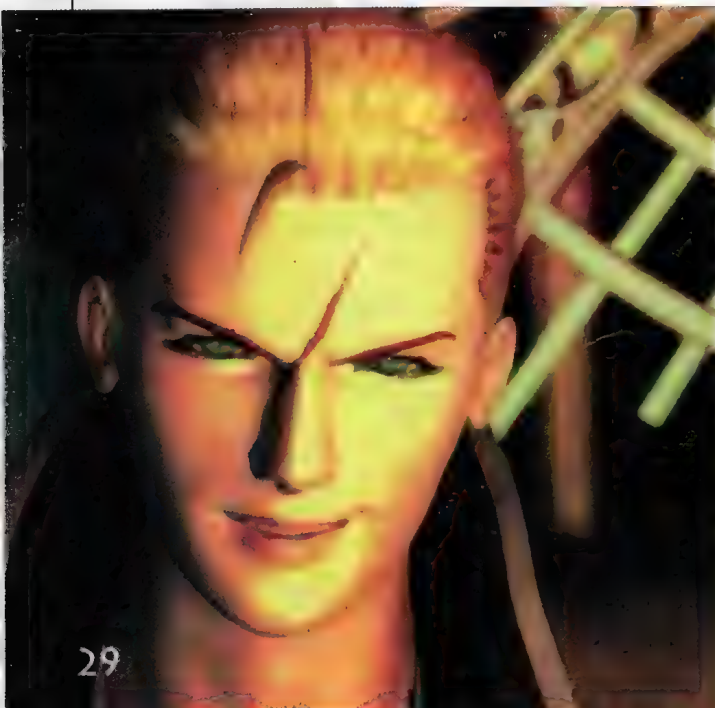
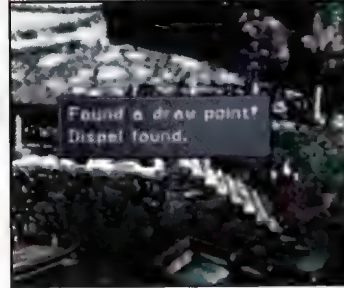
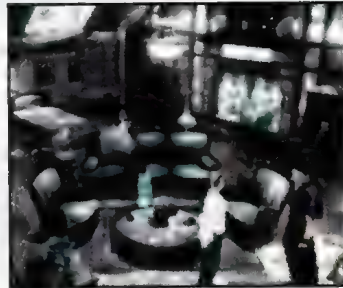


الأسطوانة ٢: المرحلة ١



مهمتك هي تصفية المدينة من أي وحوش تواجهك. إنجه إلى آخر الطريق حيث ستجد محلاً جديداً.

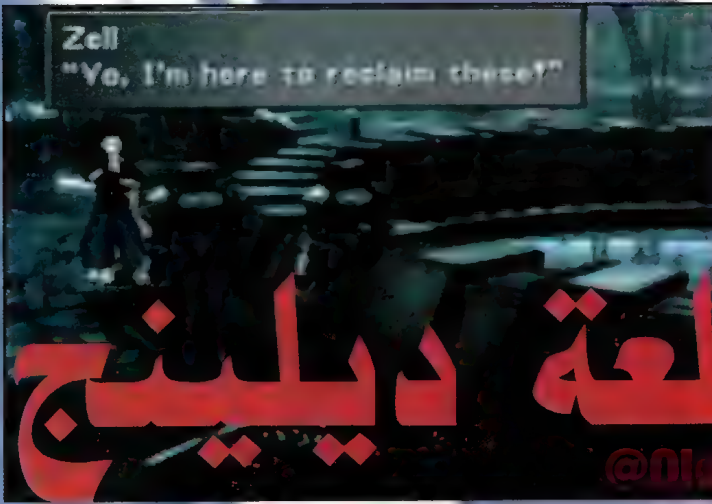
بداخل المطعم العام ستجد كيروس صديق لاجونا القديم والذي أتى لإلقاء التحية، ستناقش معه مواضيع شتى وسيقرر بعد اللقاء البقاء معك ومساعدتك في أداء واجباتك.



(٣٠٠٠) جيل اشترى ما تحتاجه من هناك، وبعد إنتهائك من السوق عد إلى الرصيف المقابل للمطعم حيث ستجد درجاً صغيراً أنزل منه لتجد نقطة سحب إسحب منها القوى الخاصة «ديسبيل». أعبّر الميدان إلى المطعم. ادخل المطعم واصعد السلالم لتجد «راين» و «إيلون». تحدث إلى راين وناولها تقريرك اليومي عن الوحوش التي قضيت عليها. بعد ذلك ستطلب منك إيلون أن تأخذ قسطاً من الراحة. عد إلى بيتك وتوجه إلى غرفة النوم للراحة.

مقاطعة ديلينج. إذا سألته عن جوليا سيخبرك بأنها تعمل كمغنية مشهورة. بعد إنتهاء الحديث مع كيروس والخروج من المطعم أعبّر الجسر ثم اسلك الممر وتأكد من ربط قوى الحراسة للمساعدة في المعارك. الوحوش شبيهة بتلك التي واجهتها من قبل ولكن قواها الخاصة أقوى من قبل وأصل في الممر حتى تجد منزلاً صغيراً وبالقرب منه نقطة سحب يمكنك سحب القوى الخاصة «درين» من هناك. وأصل السير في الممر حتى نهايته لتجد سوقاً هناك. وبحوزتك

فاينل فانتسي 8



سجن مقاطعة ديلينج

الأسطوانة ٢ المرحلة ٧

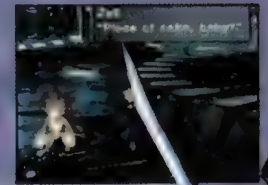
الفريق ثم واصل المسيرة للهروب من السجن لتقابل بيجز وويدج للمرة الثانية. بعد المعركة ستتمكن من الهرب من الزنزانة الآن إبحث عن سكوال.

ستستمع إلى نداء عبر أجهزة الاتصال الداخلية في السجن يتضمن بلاغاً عن هرب بعض المساجين (الذين هم في الواقع زيل وباقي الفريق) وأن إدارة السجن قررت إطلاق سراح الوحوش للقضاء على الهاربين، إتجه نزولاً إلى الطابق السادس لتجد نقطة حفظ. إحفظ اللعبة ثم إنزل إلى الدور السفلي حيث ستجد لاعب بطاقات في أحد الزنزانات إذا طلبت اللعب ضده سيطلب هو مبلغاً من المال ولكنك في حالة الفوز ستحصل على بطاقات إضافية.

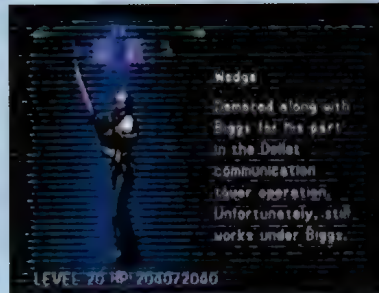
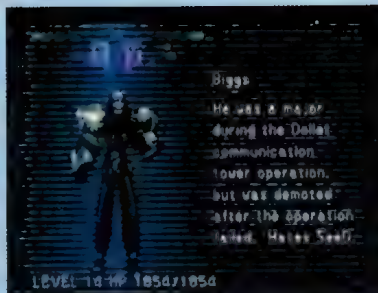
الاستجواب، الآن إذا أخبرت الأعداء عن رتبة سي دي سيتم إطلاق سراحك أما إذا رفضت الاعتراف للأعداء سيتم إطلاق سراحك أيضاً ولكن مع الاستفادة من بعض التسهيلات في المناطق اللاحقة في اللعبة. الآن ينتقل التحكم لزيل الذي سيقتراح طريقة لاستعادة الأسلحة، وسيقوم ببناء حراس السجن. بعد هزيمة الحراس سيغادر زيل الزنزانة ويصحبته الحيوان موباً للبحث عن الأسلحة.

عند خروجك من الزنزانة إصعد الدرج للطابق الثامن والتقط أسلحتك من الحارسين على اليسار، وبعد معركة قصيرة ستكون الأسلحة معك عد إلى باقي أفراد الفريق واستعد للهروب. تأكد من ربط قوى الحراسة وعالج أفراد

الآن سينتقل التحكم إلى زيل الذي سيكون مسجوناً ويصحبته كلا من رينوا وسيلفي وكويستس. تحدث إلى باقي الفريق وبعدها سيدرك زيل بأن وارد يعمل في هذا السجن (سكوال أيضاً سجين هنا ولكن في حالة سيئة ووحيداً في زنزانة أخرى) بعد فترة وجيزة سيأتي بعض الجنود ويقومون بركل زيل ركلاً مبرحاً ثم يقتادون رينوا بعيداً عن باقي الفريق. في هذه الأثناء سيقوم سيفر باستجواب سكوال لصالح إيديا التي تريد الحصول على معلومات عن رتبة (سي دي). ستحاول سيلفي علاج زيل ولكنها لن تفعل في ذلك بعدها ستنتقل إلى سكوال حيث سيقوم سيفر بتوجيه الأسئلة إلى سكوال بعدها سيترك بصحبة مدير السجن الذي سيستكمل عملية



الرئيسان: بيجز وويدج



ها هما يعودان من جديد للانتقام ولكنهما خصم صعب لذا إسحب منهما القوى الخاصة التي بحوزتهما ثم إقض عليهما.

تقضي وقتاً مرحاً معهما أضرب أحدهما بالقوى الخاصة «كونفيون» لمشاهدتهما يتقاتلان ضد بعضهما البعض قبل التخلص منهما، استخدم قوى الحماية التي تحتوي على قدرة «مع» لأخذ «خاتم ريجين» من بيجز وسترينث لوف من ويدج.

لا يزال كل من بيجز وويدج غاضبين من هزيمة مدينة دوليت، وها هما يعودان من أجل الانتقام. لن تواجه أية مشكلة معهما فليس لديهما أية هجمات قوية تذكر. يمكنك سحب مجموعة من القوى الخاصة منهما من بينهما «ريفليكت» و«هيت» و«ريجين» إذا أردت أن



الأسطوانة ٢: المرحلة ٢

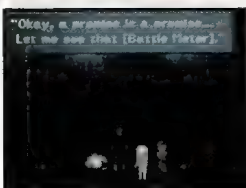


سيتم الفريق الآخر بقيادة إيرفين إلى الغرفة التي تحتوي على المصعد، إتجه مع الفريق الثاني إلى الطابق الثالث ليعود التحكم إلى سكوال وفريقه، تحدث إلى الوحش الصغير «مومبا» الذي سيعطيك أداة تدعى «كوتاج».

ثم اصعد السلالم إلى لوحة التحكم. واصل صعودك ثم اتجه إلى الغرفة الصغيرة وعبر الممر في الجانب الآخر. عندما تصل إلى الجسر ستسمع صوت جرس إنذار وسيقوم بعض الحراس بمهاجمتك. بعد المعركة سيقيم إيرفين بمحادثة زيل عبر أجهزة الاتصال الداخلي طالبا منه تشغيل المصعد. سيقيم زيل بتشغيل المصعد ويمكنك الان الخروج ومقاتلة الرئيس GIM52A من عند الجسر وفي منتصف الطريق سيبدأ السجن في التحرك وسيجد سكوال نفسه ممسكا بأحد نواحي الجسر، إضغط زر (→) عند هذه النقطة لمساعدة سكوال في النجاة من السقوط بعدها سيجتمع الفريق مجدداً لمناقشة ما سيفعلوه الآن. ستجد نقطة سحب يمكنك عندها سحب القوى الخاصة «آيروس» ثم اطلب من سيلفي ترتيب الفريقين بحيث يتجه فريق إلى مدرسة بالامب بينما يقوم الفريق الآخر باختراق قاعدة الصواريخ. سيتجه سكوال وفريقه إلى محطة القطار ليجدوا قطاراً متجهاً إلى مدينة بالامب حيث ستكون مدينة بالامب هي وجهة فريق سكوال وقاعدة الصواريخ هي وجهة فريق سيلفي.

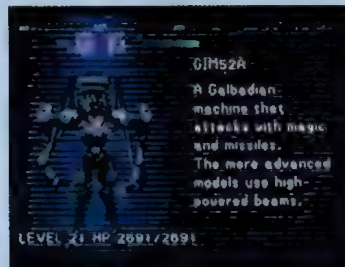
لعبة البطاقات

سيطلب منك بعض المساجين لعب البطاقات معهم مقابل مبلغ من المال وسيقومون بإعطائك أدوات إضافية مقابل اللعب. الشخص في الطابق الخامس لديه تشكيلة جيدة من البطاقات منها بطاقات كلاً من «إيجينوس» و«بيجن» و«ويدج» و«جيجيرو» ولكنه سيطلب (٥٠٠) جيل مقابل كل لعبة.



الرئيس GIM52A

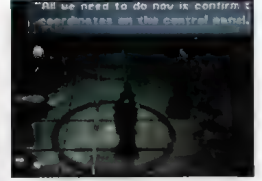
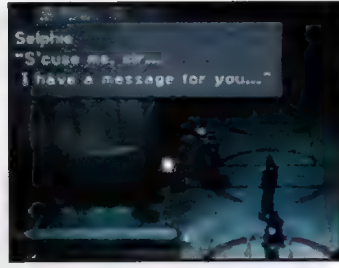
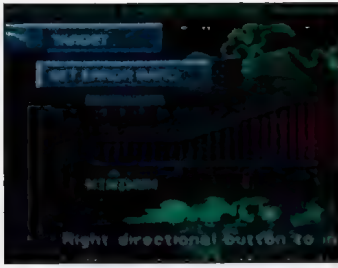
هذان الرئيس عبارة عن وحشين آليين ويقوم أحد الحراس برعايتهم من الخلف وهما وحشين قويين إذا لم تأخذ حذرَكَ حيث أن هجمة الصواريخ التي يقوم بها الوحشين يصل حجم الضرر فيها إلى (١١٠٠) نقطة كما أن الجندي يقوم بعلاجهم وتزويدهم بالقوى الخاصة التي بحوزته، لذا إقض على الجندي في البداية لقطع الإمدادات عن الوحشين ثم استخدم القوى الخاصة «ديسيل» عليهم.



وللتخلص من هذين الآليين إقضي على أحدهما أولاً ثم تفرغ للآخر ومن الأفضل استخدام القوى الخاصة «ثنداجا» أو «ثندارا» يمكنك الحصول على الصواريخ منهم كما يمكنك الحصول على أداة «كوتاج» من الجندي.

إتجه إلى السلالم حيث ستجد مومبا «الحيوان الصغير الذي قابلته من قبل» سيقيم باسداء خدمة لك بفتح باب غرفة التعذيب في الداخل ستجد سكوال في حالة يرثى لها سيقيم زيل بمناولته سلاحه (الجنيليد). بعد ذلك سيبدأ أعضاء الفريق في التفكير بخطة للهرب، سيلاحظ زيل بأنه قد رأى «وارد» في هذا المكان يقوم بتشغيل المصعد في حلمه الأخير. سيحاول زيل تشغيل المصعد وفقاً لما شاهده في الحلم بينما سيغادر سكوال وبصحبة باقي أفراد الفريق بالتوجه للأسفل ولسوء الحظ لن يكون هناك أي مخرج وسيستمع الفريق لصوت طلقات نارية من الطوابق العليا بسرعة عد إلى المصعد قبل فوات الأوان. ستقاتل مجموعة من الحراس وبعدها سيظهر مدير السجن لايقاف محاولة الهرب، عندها سيظهر سكوال وباقي أفراد الفريق ومن ضمنهم رينوا وإيرفين. اللذان سيوضحان بأن السجن تحت الأرض وأنه من المفترض أن يكون المخرج في الطوابق العليا بدلاً من السفلى. الآن يجب عليك تقسيم الفريق إلى قسمين، القسم الأول سيكون بقيادة سكوال هذا الفريق سيصعد للطابق الثالث عشر. عندما يصل الفريق إلى هناك

إنزل إلى الطابق السفلي وابحث في الزنزانة الأولى لتجد صندوقاً يحتوي على أداة «تينت». في الطابق الثالث ستجد صندوقاً آخر يمثل بيت حيوانات صغير، إنزل للطابق الثاني لتحصل على أدوات مفيدة أخرى، في الزنزانة الأولى ستجد حيواناً أليفاً يدعى مومبا في الدور الأسفل ستكشف أنه لا يوجد أي أثر لسكوال. ستجد نقطة حفظ في الزنزانة الأولى كما ستجد نسخة من مجلة «كومبات كينج (٠٠١)» في الزنزانة الثانية. بعد جمع هذه الأدوات احفظ اللعبة ثم إتجه عائداً إلى الطابق الثامن ستجد رجلاً في الزنزانة الأولى بالقرب من السلالم يدعي بأنه من مدرسة بالامب، يمكنك شراء بعض الأدوات منه. واصل الصعود للأعلى وقف في الطابق التالي لسحب القوى الخاصة «بيرسيرك» ثم اصعد مجدداً لتجد لاعب بطاقات يعرض عليك زيادة عداد الطاقة لديك إذا تمكنت من هزيمته ستكلفك اللعبة (٣٠٠) جيل في الزنزانة الأخرى ستجد نقطة حفظ أخرى يمكنك عندها حفظ اللعبة وفي الطابق الأعلى ستجد نقطة سحب حيث يمكنك سحب القوى الخاصة «ثنداجا» كذلك ستجد في هذا الطابق لاعب بطاقات يتقاضى (٢٠٠) جيل ثمن اللعبة.



الاسطوانة ٢ - المرحلة ٢

اليمين لتجد نقطة سحب تحتوي على القوى الخاصة «فل لايف» ثم إتجه إلى الحراس في أسفل السلاسل. سيفكر الجنود لبرهة ثم سيطلبون منك التوجه إلى غرفة الدائرة الكهربائية والقيام هناك بالجولات التفقدية اللازمة. عد إلى نقطة الحفظ واصعد السلاسل لتجد غرفة الدائرة الكهربائية تحدث إلى الحارس بالقرب من الباب ليندفع باحثاً عن الحارس البديل عنه ويدع الباب دون حراسة. ادخل الغرفة ثم اسحب القوى الخاصة «بليزارا» من نقطة السحب على اليمين. ثم الق نظرة على أجهزة التحكم حطم جهاز التحكم بضربه بقوة باستخدام الزر (■) ولقطع

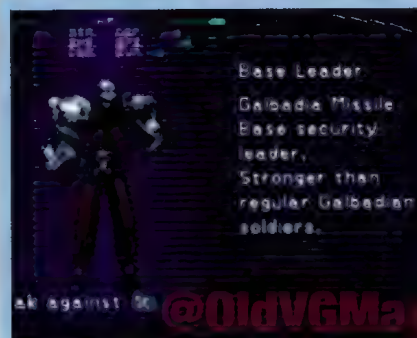
إحفظ اللعبة ثم اسلك الممر أسفل السلاسل لتجد نقطة سحب تحتوي على القوى الخاصة «بلايند» تحدث إلى الحارس على الناحية اليمنى حيث سيطلب منك توصيل رسالة إلى أصدقائه في غرفة إطلاق الصواريخ (لن يتمكن الحارس من معرفة شخصيتك الحقيقية بسبب لبس أفراد الفريق لزي الجنود في القاعدة). عد إلى الممر وادخل من الباب على الناحية اليمنى من نقطة الحفظ. ثم تحدث إلى جندي الصيانة مبلغاً الرسالة، عندها سيطلب منك جندي الصيانة إخبار الحارس السابق بأنه ليس متفرغاً لأداء المهمة حالياً. إبحث على

إقفز من الشاشة لحفظ اللعبة ثم إنعطف للسيار واسلك الطريق حتى ترى مدينة ديلينج على الناحية اليمنى، عندها استدر إلى اليسار واتجه إلى مجموعة المباني البعيدة، لن تواجه أية مشكلة في دخول القاعدة الآن يتوجب على فريقك تدمير قاعدة الصواريخ. ادخل المبنى وانزل من السلاسل ثم إحفظ اللعبة في نقطة الحفظ هناك. إتجه إلى البابين على اليسار سيجد أحد أعضاء فريقك بطاقة تعريف في جيبه باستخدامها سيتم فتح الباب الأيسر أعبر بهدوء متجاوزاً الحارس واصل إلى القاعدة لتجد سلاسل إنزل منها لتجد نقطة حفظ،



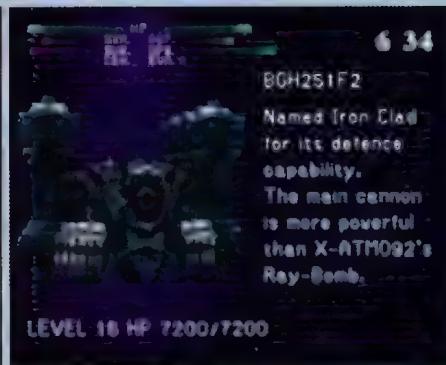
قاعدة الصواريخ

الرئيس: قائد القاعدة



يأتي هذا الرئيس وبصحبته جنديان يمكنك سحب القوى الخاصة «ريفليكت» من قائد القاعدة. سيقوم القائد بتوجيه أوامره إلى الجنديين اللذين معه ليقوما بالهجوم على أعضاء فريقك، إبدأ القتال باستدعاء قوى الحراسة «كارينكل» لاستخدام القوى الخاصة «ريفليكت» لتجنب القوى التي سيطلقها الخصم عليك. ثم استخدم القوى الخاصة «بلايند» على خصومك، الآن يمكنك سحب ما تشاء من قوى خاصة من أعدائك كما يمكنك سرقة الأدوات من أعدائك، حيث أن قائد القاعدة لديه «كوتاج» والجنديان لديهما أداة «هاي بوشن» للعلاج استخدم ضرباتك للتخلص من هؤلاء الجنود وبالتالي الفوز بالمعركة.

الرئيس: BGH251F2



استخدم القوى الخاصة (ثنداجا) للقضاء على الوحش الآلي وحاول أن تكون سريعاً في القضاء على باقي الجنود لتتمكن من الهرب من القاعدة.

هذا الرئيس عبارة عن وحش آلي بداخله ثلاثة جنود ولن يكون لديك الكثير من الوقت للقضاء عليه لذا حاول أن تكون ضرباتك مؤثرة. في البداية استخدم القوى الخاصة «دبل» على أفراد فريقك ثم استخدم القوى الخاصة «ثنداجا» على الوحش الآلي. هذا الوحش لديه هجمة يصل ضررها إلى ٤٠٠ نقطة ولكن لا تخف واصل ضرب الوحش بضربات قوية وسريعة حتى يتحطم الوحش الآلي ليخرج قائد الوحش وبصحبتة جنديان من أجل القتال. تذكر أنه لا يوجد لديك الوقت الكافي لذا إضربهم بأقوى ما لديك ولكن لا تضربهم باستخدام قوى الحراسة. بعد المعركة ستسلم نسخة من مجلة «الأسلحة» الشهرية مع زيادة قدرات أعضاء الفريق.



بالعبور إلى غرفة التحكم. لسوء الحظ سيلاحظك أحد الجنود بالقاعدة لتبدأ معركة. بعد إنتهاء المعركة يجب عليك البحث بين لوحات التحكم لمعرفة اللوحة التي تتحكم بالصواريخ. إذا نجحت في وقف الهجوم الصاروخي. أعبّر الباب لجهة الشمال وتفقد اللوحة في الركن الأيسر للأعلى. الآن يمكنك اختيار وقت للهرب من القاعدة يتراوح بين (١٠) دقائق و (٤٠) دقيقة. إذا تمكنت من هزيمة الرئيس والهرب خلال (١٠) دقائق سيتم منحك هدية خاصة ولكن اختر (٢٠) دقيقة لأداء المهمة بسلام (إذا كنت واثقاً من قدراتك اختر ١٠ دقائق) بعد اختيار الوقت اللازم أخرج من الباب الصغير يمين الغرفة ثم تسلك السلالم وأخرج من المبنى إتجه إلى اليمين لمغادرة المنطقة لتواجه رئيس قاعدة الصواريخ هناك.

التيار الكهربائي. وبسرعة أخرج من هذه الغرفة لتجد إثنين من جنود الحراسة. حاول عدم مواجهة الجنديين لاستكمال مهمتك في القاعدة بسلام. عد إلى غرفة إطلاق الصواريخ وعند الاقتراب من الغرفة سيأتي أحد الجنود ويسألك عما تفعله هنا تجاهله ثم سيطلب منك وضع الصواريخ في قاعدة الإطلاق عد إلى خلف الصاروخ واضغط زر (■) لدفع الصاروخ إلى مكانه، ثم تحدث إلى الشخص المسؤول الذي سيطلب منك تفقد لوحة التحكم مما يعني فرصة ذهبية لتدمير الصواريخ التي ستضرب مدرسة بالامب. أخرج من الغرفة وألق نظرة على لوحة التحكم على اليمين ثم ألق نظرة على الصواريخ. إذا قمت بزيادة معدل الخطأ في توجيه الصواريخ ستضمن أن الصواريخ لن تضرب مدرسة بالامب. لذا اضغط زر → لرفع معدل الخطأ لأقصى درجة ثم اضغط زر X للعودة إلى شاشة الاختيارات.

الآن تأكد من وجهة الصواريخ، بعد ذلك تحدث إلى الحرس بالقرب من السلالم حيث سيسمح لك



مهمة تخفي

إذا اشتبكت في معركة أو تم إلقاء القبض عليك في القاعدة سيتم إطلاق جرس الإنذار عندها لن يتبقى لك سوى ١٠ دقائق لاتمام جميع المهام التي أتيت من أجلها للقاعدة. لذا حاول ألا يتم اكتشافك بتجنب المعارك بقدر الإمكان إذا تمكنت من إنهاء المهمة دون أية معارك (إلا مع الرؤساء سيتم زيادة رتبة سي دي لديك).



مدرسة بالامب

الأسطوانة ١٢ المرحلة ٤

عقارب الساعة إلى القسم الآخر. إنزل السلالم لتصل إلى الحلبة وتقاتل مجموعة أخرى من الوحوش. ويبدو أن الحلبة لم تصب بضرر، بعد المعركة سيخرج مجموعة من الطلبة من مخبئهم ثم سيخبروك بأن «سيد» طلب منهم مغادرة المدرسة، أحد الطلاب سيقوم بإعطائك أداة علاج بعدها يمكنك العودة إلى الممر المركزي. الآن ستكون المستشفى آخر منطقة يتوجب عليك زيارتها حيث ستجد مجموعة من الطلاب يتوجب عليك مساعدتهم. إذا اتجهت إلى هناك ستواجه «جرانالدو» مجدداً ولكنه هذه المرة بمفرده وستكون المعركة ضد «جرانالدو» سهلة للغاية. بعد انتهاء المعركة تحدث إلى الدكتوراة والتي ستخبرك بأن «زو» قد تساعدك في البحث عن «سيد» عد إلى الممر المركزي واذهب باتجاه الدليل على يمينك. سيلمح سكوال إتجه إلى السلالم والحق بها إلى الطابق الأول، اعبر الجسر وانعطف لليمين لاتباع الممر بالقرب من باب الفصل الدراسي لتلتقي بزو التي ستطلب منك اللحاق بها إلى مكتب سيد، اسلك الممر، ثم ادخل إلى المصعد لتجد مدير المدرسة سيد الذي يبدو أن لديه فكرة ما سيقوم بإعطائك مفتاح الطابق M.I.D حيث ستجد نظام تحكم هناك من الممكن أن يساعد في حماية المدرسة من الصواريخ المتجه إليها. اربط قوى الحراسة لديك وتأكد من كون أعضاء الفريق بصحة جيدة ثم اتجه إلى المصعد سيقوم سكوال بإدخال المفتاح ليبدأ الفريق

ثم انعطف يمينا ثم يمينا مجدداً لتصل إلى منطقة التدريب حيث سيتوجب عليك قتال وحش «تي-ريكس» بعد التخلص منه تحدث إلى الطلاب لأخذ أداة أخرى. إتجه عائداً بطول الدهليز ثم استدر لليمين مجدداً. الآن إتجه إلى موقف السيارات حيث سيتوجب عليك خوض معركة جديدة بعد الانتهاء من هذه المعركة إتجه إلى داخل مواقف السيارات لتجد أداة مجدداً. اتجه عودة إلى المنتصف واسلك الممر على اليمين ثم ادخل المجمع السكني لخوض معركة بسيطة في طريقك. ثم احفظ اللعبة وخذ وقتاً من الراحة بالنوم. عند استيقاظك إتجه عائداً عبر القاعة إلى الممر المركزي وواصل السير حوله عكس عقارب الساعة وستجد في القسم الآخر من المدرسة أحد الأعداء تخلص منه بسرعة ثم توجه إلى داخل الكافتيريا واسحب القوى الخاصة «ديميس» من نقطة السحب ثم تحدث إلى الطالب هناك لتحصل على أداة منه. اتجه الآن إلى الممر المركزي ومن هناك وبعكس

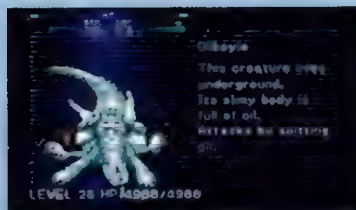
سيصل سكوال وباقي الفريق إلى مدرسة بالامب لتبليغ المدير/سيد بأمر الصواريخ الموجهة نحو المدرسة. عند دخولهم المدرسة سيددفع العديد من الطلاب نحوهم في حالة من الذعر ويبدو أن مالك المدرسة ويدعى نورج حاول فرض سيطرته على المدرسة ويحاول الطلاب استمالتك بين مؤيد ومعارض، وعندما تحاول إخبارهم بأنه ليست لديك أية فكرة عن الموضوع سيهاجمك وحشان. تخلص من هذين الوحشين ثم توجه إلى «سيد»، تحدث إلى الشخص عند البوابة وسيقوم بإعطائك مشروب علاج. ادخل المدرسة واتجه إلى دليل المدرسة حيث ستلتقي «بفيوجين» و«رايجين» بعدها اتجه إلى اليمين وأبدأ البحث في كل مبنى من مباني المدرسة محاولاً في الوقت ذاته مساعدة من يحتاج المساعدة. ابدأ البحث من المكتبة حيث ستواجه أحد الأعداء في الممر بعد هزيمته سيحرك الطلاب على ما فعلته حتى أن أحدهم سيناو لك أداة علاج. اتجه عائداً عبر القاعة



الرئيس: أوليبويلز

هذا الرئيس عبارة عن وحشين من الممكن أن يسبب الكثير من الضرر لفريقك. هجماتهم الرئيسية هي هجمة بعنصر الزيت من الممكن أن يصل حجم الضرر منها إلى حوالي ٩٠٠ نقطة، وعندما يصل هذان الوحشان إلى حالة من الضعف سيستخدمان هجمة يصل الضرر فيها إلى (١٨٠) نقطة لذا تأكد من أنك على استعداد لقتالهم. ابدأ باستخدام القوى الخاصة «دبل» على جميع أفراد فريقك ثم استخدم القوى الخاصة «ريجين» على الفريق لبقاء مستوى الطاقة لديهم بحالة جيدة.

بعد ذلك استخدم قوى خاصة تحتوي على عنصر النار مثل «فيراجا» أو «دبل فاير» على الوحشين لإنهائهما ويمكنك سحب القوى الخاصة إيسونا من هذين الوحشين كما يمكنك سلب الوقود من أوليبويلز. بعد الانتهاء من المعركة سيتم زيادة قدرات فريقك بمقدار ٢٠ نقطة.



احذر من هجمات «أوليبويلز» وفي حالة إذا استطاع هذان الوحشان تحويل أحد أفراد الفريق إلى حجارة أو إصابتهم بالعمى أو التسمم: استخدم القوى الخاصة إيسونا على اللاعب المصاب.



الأسطوانة ٢: المرحلة ٤

الرئيس نورج

لون الكرات، لا تحتاج لتدمير الكرات فقط دمر الوحش الرئيسي، فطالما أن الكرات باللون الأزرق لا تقلق منها، عند إلحاق أضرار جسيمة بالوحش سيظهر نورج ثم يعود الوحش الآلي للقتال، تأكد من سحب قوى الحراسة «فيفيathan» من هذا الوحش. استخدم القوى الخاصة «دبل» على فريقك ثم اهجم بالقوى الخاصة ضد نورج مع استمرار مراقبة لون الكرات، حاول ألا تفقد أعصابك في هذه المعركة وقاتل بكل هدوء للتخلص من هذا الرئيس العنيد.

قام نورج ببناء وحش آلي ضخم لحمايته وزوده بالعديد من القوى الخاصة. ستجد كرة على كل جانب من جانبي الوحش هذه الكرات ستقوم بإطلاق القوى الخاصة عندما يصبح لونها أحمرًا. إذا قاتلت بصورة ذكية لن تتمكن أي من الكرتين القيام بأية حركة. ابدأ المعركة بالهجوم على الكرات لضمان بقائها باللون الأزرق وعدم تحولها إلى اللون الأحمر واستخدم أقوى ما لديك من قوى لتدمير هذا الوحش مع مراقبة



رحلتهم إلى الطابق MD وقبل أن تصلوا إلى الطابق المنشود سيتعطل المصعد وسيكون المخرج الوحيد عبر فتحة صغيرة في سقف المصعد. بعد الخروج من المصعد تسلق السلم نزولاً إلى القاع ليحاصر الفريق في نفق صغير. إبحث عن الفتحة الصغيرة في القاع وسيقوم سكوال بفتحها وعند النزول إلى الأسفل سينذر سكوال الجميع بأن الوحش هنا ضعفاء تجاه عنصر النار لذا قبل الرحيل ادخل عنصر النار إلى قدراتك الهجومية.

عندما تكون على استعداد اعبر النفق حتى النهاية ثم انزل السلم على اليسار واعبر الغرفة في الأسفل ثم ادخل من الباب لتجد عجلة ضخمة، تفقد العجلة عندها سيحاول سكوال تحريك العجلة لذا اضغط زر ■ ليقوم سكوال بتحريك العجلة وإذا فشلت في فعل ذلك سيقوم زيل بمساعدتك في تحريك العجلة.

الآن عد عبر البوابة وانزل من السلم على الناحية اليسرى وواصل نزول السلالم في الأسفل لتجد نقطة سحب يمكنك سحب القوى الخاصة «قل لايف» بعد ذلك سيقوم سكوال بتسليق السلم عند الركن. عندما يقترب سكوال من



المصعد (BI) عندما تصل هناك ستشاهد سيد مدير مدرسة بالامب يضرب من قبل نورج. ويبدو أن نورج متعاون هو الآخر مع ايديا لذا ستبدأ معركة مع نورج. بعد إنتهاء المعركة اقترب لسحب القوى الخاصة «بايو» من نقطة السحب المخفية بسبب جثة

الوحش الآلي. الآن عد إلى المصعد واصعد إلى الطابق الأول واتجه إلى المجمع السكني لحفظ اللعبة ثم إتجه إلى المستشفى لتجد سيد بعد إنتهاء المحادثة معه اتجه إلى دليل المدرسة حيث ستجد «زو». ستخبرك «زو» بأن هناك سفينة تقترب لذا يجب عليك أن تذهب للقاء نظرة.

إتجه إلى المصعد واستخدمه لتصعد إلى الطابق الثاني ثم استدر إلى منصة وصول السفن لتجد أن السفينة التي أمامك هي سفينة «إيديا» التي تطلب حضورك إلى السفينة.

سيقوم سيد بإرسالك للبحث عن ايلون (الفتاة التي رأها سكوال في الحلم سابقاً) ستجد (إيلون) في المكتبة وإلى الآن يحاول سكوال أن يفهم ما يحدث من حوله ولكن بدون جدوى، ستحضر «زو» ويصحبها إيلون التي ستأخذها السفينة ولا تزال الأسئلة في رأس سكوال بلا إجابة إلى أن يتم إعلام سكوال بأن المدرسة على وشك الارتطام بقرية صيد صغيرة عندها سيتم استدعاؤك إلى مكتب سيد فوراً.



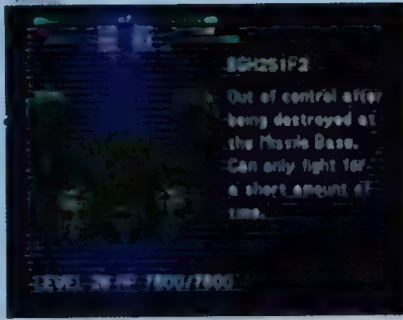
البطاقات النادرة

عند تجولك مع رينوا في المدرسة يمكنك اللعب بالبطاقات ضد بعض الطلاب، ستجد في الكافتيريا شخصين، تحدث إلى الرجل في الخلف وإذا تمكنت من الفوز عليه ستحصل على بطاقة كويستس. أما اللاعب الآخر والموجود في الممر فيحمل بطاقة نادرة جداً تحتوي على قوى حراسة تدعى «ميني مج» كذلك يوجد نادٍ للاعبين البطاقات حيث ستجد العديد من اللاعبين معظمهم ذوي مهارة عالية في لعب البطاقات، والبعض الآخر لديه بطاقات نادرة.

فيشرمان هورايب

الرئيس: BGH251f2

ها قد عاد الوحش BGH251f2 من جديد ولكنه لا يزال ضعيفاً لذا لن تواجه أية مشكلة في القضاء عليه طالما أنك تحافظ على عداد الطاقة في وضع جيد. تأكد من أخذ أداة «ادامانتين» من هذا الوحش الآلي لأنها تستخدم في تطوير الأسلحة. استخدم قوى الحراسة (كيوزاكوتل) والحركة الخاصة (ثندرا) على هذا الوحش للفوز بهذه المعركة.

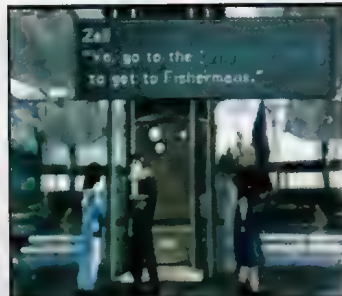


الاسطوانة ٢: المرحلة ٥

«ألتيم»، بعدها يمكنك تحدي العمدة في لعب الورق (إذا أردت ذلك). أخرج من المنزل وألق نظرة متفحصة في الناحية اليمنى وبالتحديد على الرجل، إنه مارتين من مدرسة جالباديا الذي انتقل للعيش في هذه الجزيرة. ستجد بحوزته مجموعة رائعة من البطاقات يمكنك الفوز بها إذا لعبت ضده. عندما تكون مستعداً عد عبر الممر، أثناء ذلك ستكون قوات جالباديا على مقربة من الجزيرة ستلاحظ أن العمدة يركض للتحديث إلى القوات التي تحاول احتلال الجزيرة لذا سيكون العمدة في وضع خطر ويتوجب عليك ضمان سلامته. احفظ اللعبة عند نقطة الحفظ ثم بسرعة إسحب

بعض السلالم لتجد أحد الصيادين تحدث معه وبعد إنتهاء الحديث أخبره بأنك لا تفهم أي شيئاً مما يقول ليعطيك نسخة من مجلة «أوكلت فان ٣» الآن إتجه عائداً إلى السلم وواصل إلى اليمين ثم تحدث إلى الرجل عن نهاية الممر لتتمكن من استخدام المصعد. في الأسفل إتجه إلى اليمين وواصل السير نزولاً عبر السلالم بإتجاه منزل العمدة. والموجود في منتصف الحلقة الصخرية. ادخل منزل العمدة ثم اصعد الدرج لتجد العمدة بانتظارك سيطلب العمدة منك الرحيل في أقرب فرصة كما سيوجه بعض المهندسين لمساعدتك في معرفة طريقة تحريك المدرسة، ابحث في الجانب الأيمن من الغرفة لتجد نقطة سحب يمكنك سحب القوى الخاصة

سيطلب منك سيد الذهاب إلى فيشرمان هورايزون للاعتذار من عمدة المدينة على الاضطراب الذي حدث بسبب اصطدام مدرسة بالامب. أثناء تواجدك في المدينة خذ وقتك في التجول توجه إلى قلب المدينة حيث سيقوم أهل المنطقة بالترحيب بك واخبارك بعدم القتال أثناء تواجدك بالمدينة، عندها سيخبرهم سكوال بأن مهمته سلمية بعد الانتهاء من ذلك إتجه إلى الجسر على اليمين وانزل من السلالم بالقرب من نهاية الجسر. واصل بإتجاه اليمين ثم انزل من السلم على الناحية اليسرى، امش إلى اليسار متسلقاً





الأسطوانة ٢: المرحلة ٥

المقطوعة الموسيقية

لاكتمال الاحتفال يجب عليك اختيار الآلات الموسيقية لكل من سيلفي وزيل وإيرفين وكويستس (الأربعة سيشكلون فرقة موسيقية) في اللعبة مقطوعتان موسيقيتان مختلفتان يمكنك عزفهما باستخدام الآلات لكل مقطوعة وهي كالآتي:

لعزف موسيقى هادئة استخدم الآلات التالية:	لعزف موسيقى إيرلندية استخدم الآلات التالية:
الجيتار الكهربائي، جيتار الباس، بيانو، ساكس	جيتار، تاب، فلوت، كمان
أو Electric Guitar - Bass Guitar - Piano - Sax	أو Flute - Violin - Juitar - Tap



التحدث وسينتهي حديثها عند نهاية المعزوفة. بعد إنتهاء العرض الموسيقي عد إلى المنزل للنوم. ستستيقظ في الصباح ليتم استدعاؤك من قبل سيد وسيقوم الجميع بتهنئتك على الترقية لمرتبة قائد. سيعلن نيدا (المهندس المسؤول عن المدرسة) بأنه تم إصلاح المدرسة وأنه يتمرن على طريقة تشغيلها. ستقترح «زو» العودة إلى مدينة بالامب لتفقد الأوضاع هناك، لذا اختر فريقك ثم تحدث إلى نيدا للعودة إلى مدينة بالامب.



زون

القوى الخاصة «ريجين» من نقطة السحب الآن إتجه عائداً وخذ المنعطف الأيسر عند المفترق يوجد العديد من قوات جالباديا في هذه المنطقة لذا ستواجه بعض المعارك ضدهم أثناء سيرك. العمدة الان في مشكلة كبيرة لذا اقفز وقم بحمايته من جنود جالباديا الذين يحاولون القضاء عليه، بعد نهاية هذه المعركة ستواجه الزعيم (BGH25IF2) للمرة الثانية (المرة الأولى كانت في قاعدة الصواريخ) ولكنه ضعيف لذا لن تواجه مشكلة في القضاء عليه.

بطريقة ما نجح كل من سيلفي وإيرفين وكويستس في الهرب من الانفجار الذي حدث في قاعدة الصواريخ، وسيلتقون الآن مع باقي أعضاء الفريق مجدداً وسيقررروا الالتقاء في وقت آخر وسيذهبون للراحة عندها تحدث إلى رينو ثم إلى العمدة، الآن اترك هذه المنطقة واتجه إلى خط السكة الحديدية ومن هناك عد إلى مركز المدينة تجول على طول الميناء على اليمين لتجد محلاً يمكنك عنده تطوير الأسلحة التي بحوزتك

إذا كنت تمتلك الأدوات اللازمة، بعد إنتهائك من تطوير الأسلحة عد إلى المدينة وتوقف لحفظ اللعبة في طريقك الآن عد إلى المصعد لتصعد إلى الأعلى حيث سيكون إيرفين بانتظارك وسيخبرك بأن سيلفي بحالة نفسية سيئة وتنتظر في المسرح وحيدة لذا توجه إلى المسرح وتحدث إليها، لتخبرك سيلفي بأنها حزينة لأن المسرح تحطم بفعل حادثة التصادم لذا حاول الترفيه عنها. عندها سيتم استدعاؤك إلى مكتب «سيد» وسيقوم «سيد» بتوجيه أوامره للجميع بتعيينك مسؤولاً عن المعركة ضد إيديا الشريرة كما سيعلن عن إقامة إحتفال بمناسبة النجاة من الهجوم الصاروخي، وسيقترح كل من إيرفين وسيلفي بأن يقوم أعضاء الفريق بعزف مقطوعة موسيقية. ستجد في اللعبة ثمانية آلات موسيقية تستخدم لعزف مقطوعتين أي أن لكل مقطوعة أربعة آلات يمكن استخدامها. حاول تكوين مقطوعة جيدة للعزف. عند استيقاظ سكوال إحتفظ اللعبة ثم اتجه إلى القاعة حيث ستجد رينو بانتظارك. ستطلب منك رينو مرافقتها للحفلة وإذا وافقت إتجه إلى بيت عمدة الجزيرة، اتبع إيرفين وسيلفي إلى المسرح حيث سيبدأ عزف الموسيقى ألق نظرة على يمين المسرح لتجد مجلة تركها لك إيرفين عندها ستبدأ رينو في

البطاقات النادرة

يمكنك تحدي مدير مدرسة بالامب سيد في اللعب بالبطاقات قبل مغادرتك لأداء المهمة ولكن يجب عليك أن تكون سريعاً وإذا فزت على سيد ستحصل على بطاقة «سيفر» منه. وبعد تقديم الاعتذار إلى عمدة جزيرة «فيشر مان هورازيون» يمكنك لعب الورق ضده وإذا فزت ستحصل على بطاقة قوى الحراسة «كيوزاكوتل» منه، ولكن عمدة المدينة لاعب محترف ولن تتمكن من الحصول على بطاقة كيوزاكوتل منه بسهولة.

عند خروجك من منزل العمدة ستقابل مارتين الذي قابلته من قبل في مدرسة جالباديا ولديه بطاقات سبعة من رؤساء اللعبة لذا ربما تريد أن تتحداه في لعب البطاقات. ولكن كن حذراً فهو لاعب بطيء جداً وحريص، ومن الممكن أن تواجه صعوبة في التغلب عليه لذا استخدم بطاقتك بحرص.

خريطة عالم فاينل فانتسي ٨



VII فايته فانتسي FINAL FANTASY VII



مقبرة الملك المجهول

مدينة ديلينج

منصة جالباديا

مدينة دوليت

قاعدة الصواريخ

سجن مقاطعة ديلينج

وينهيل

مدينة تيمبر

سي دي البيضاء

مزل اجديا

قاعة تشوكو

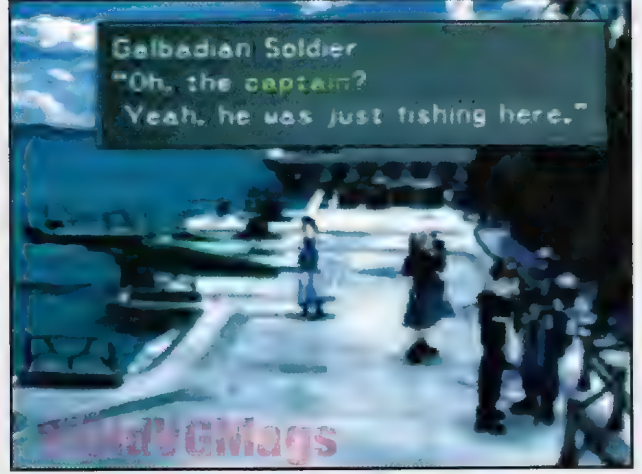
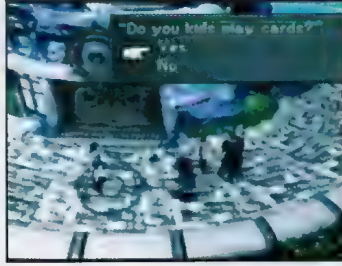
مركز أبحاث الأعماق

اللعبة فانتسي VII

الرئيس: رايجين

سيكون بصحبة رايجين إثنان من الجنود لمساعدته في المعركة ولكنهم لا يشكلون أية خطورة إذ يمكننا اعتبار هذه المعركة بسيطة ويمكنك الفوز فيها بكل سهولة. ابدأ باستخدام القوى الخاصة «بلايند» على ريجين ثم تخلص من الجنديين بأسرع ما يمكن لإضعاف هجوم ريجين. إذا استخدم ريجين هجماته الخاصة سيصل حجم الضرر إلى ٥٠٠ نقطة. تجنب استخدام القوى الخاصة التي تعتمد على الردع مثل «كيوزاوتل» لقدرة ريجين على امتصاص مثل هذه الهجمات.

إمش للأمام لتصل إلى الميناء إتجه إلى اليسار لتجد نقطة سحب يمكنك سحب القوى الخاصة بالعلاج ثم تحدث إلى الحارس القريب من الكلب. عد إلى منزل زيل وتحدث إلى والدة زيل مجدداً لتخبرك عن وجود رجل في المطبخ وغادر المنزل قبل حضورك. إذا طلبت من

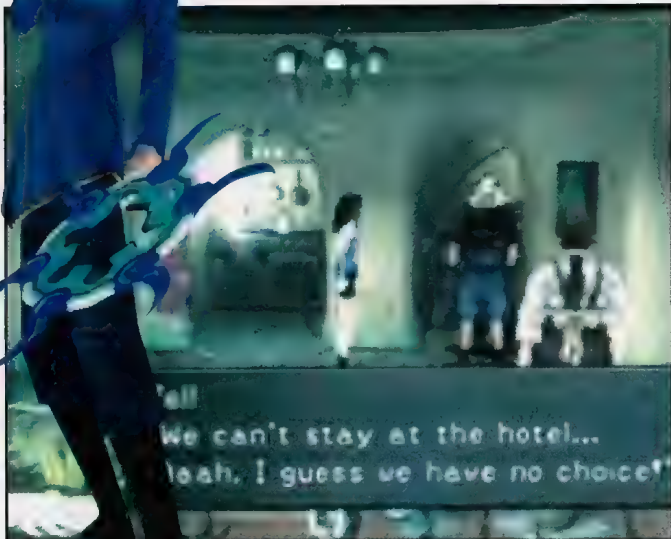
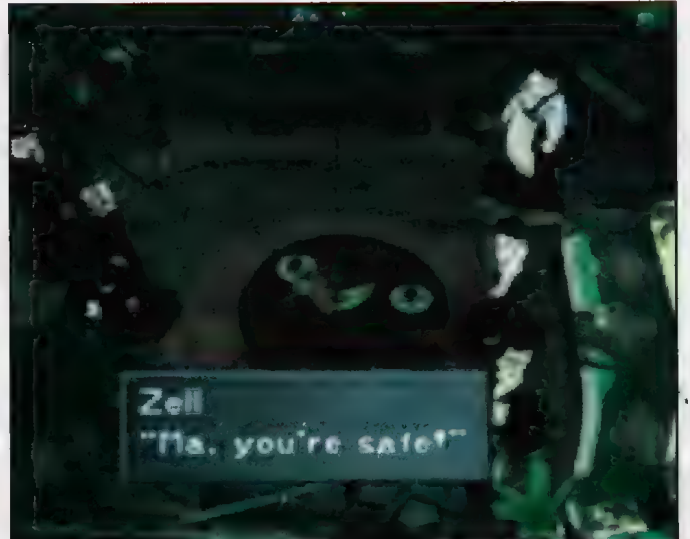
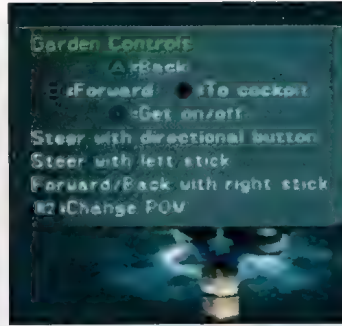
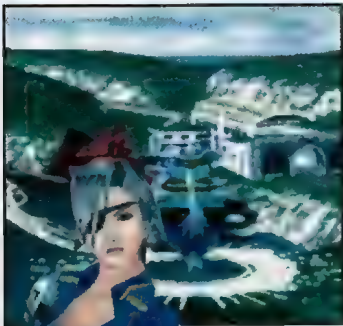


الآن أنت القائد لمدرسة بالامب يمكنك تحديد وجهة المدرسة المتحركة من الآن وصاعداً. اتجه إلى مدينة بالامب لترى هناك مدرسة طائرة أخرى. إتجه إلى المدينة وتحدث في طريقك إلى حارس البوابة ثم واصل السير للمدينة وبالتحديد لمنزل «زيل» والذي يقع في الناحية اليمنى من

الأسطوانة ٢: الفرجلة ٦



بالامب مدينة



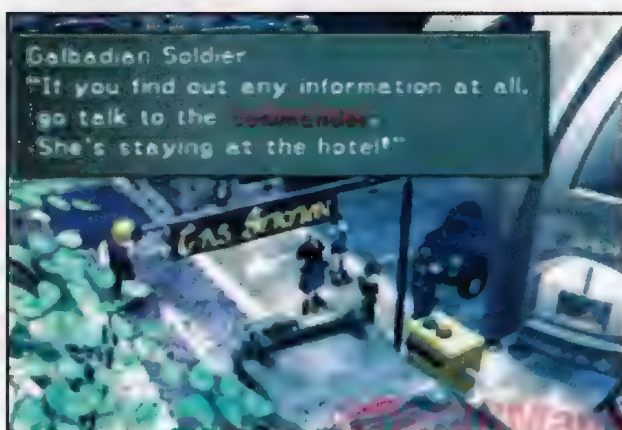


الاسطوانة ٢: المرحلة ١

بطاقات نادرة

إذا كان زيل من ضمن أفراد فريقك يمكنك تحدي والده زيل في اللعب بالبطاقات. إذا كنت محظوظاً ستتمكن من الفوز ببطاقة زيل ولكنها لن تستخدمها إلا بعد مضي بعض الوقت.

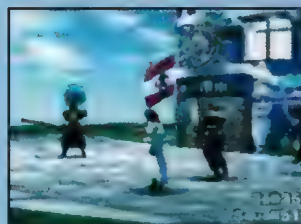
وبعد تحرير المدينة من ريجين وفيجين يمكنك العودة للعب ضد مالك الفندق الذي ستجد بحوزته بطاقة قوى الحراسة «بانديمونا»، كما ستجد ملكة البطاقات في محطة القطار في مدينة بالامب. إذا دفعت لها مبلغ ٣٠.٠٠٠ جيل ستقوم بتغيير قواعد اللعب في المنطقة يمكنك اللعب ضدها ولكن إحذر لأنها تقوم بتغيير قواعد اللعب وأحكامها بعد كل فترة.



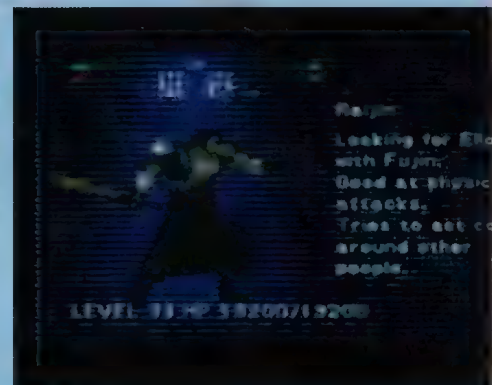
طريقة التحكم بالمدرسة

في هذه النقطة من اللعبة سيمكنك التحكم بقيادة المدرسة في التنقل إلى حيثما شئت. ومفاتيح التحكم هي:

الزر	إستخدامه
أزرار التوجيه	لتوجيه المدرسة
عصا التحكم الأناطج	لتوجيه المدرسة
■	للتحرك للأمام
▲	للعودة للخلف
X	للدخول والخروج
R2	تحريك الكاميرا

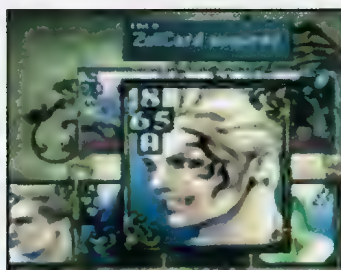


استخدم القوى الخاصة «بلايند» على ريجين بعدها ستكون معظم هجمات ريجين خاطئة، بعدها ستتمكن من التخلص منه ومن حراسه بكل سهولة



إلى محطة القطار ثم اركب القطار حتى يقوم الكلب بمطاردة رايجين، إلحق بهم بسرعة إلى الفندق ولكن كن مستعداً لخوض معركة جديدة. بعد المعركة سيسأل سكوال كلاً من ريجين وفيجين عما فعلوه ولحساب من يعملون. بعدها يعود الفريق إلى المدرسة وتقتصر سيلفي بأن يقوم الفريق بزيارة مدرسة ترابيا.

لذا كون فريقاً من ثلاثة أشخاص ثم اتجه شمالاً لتصل إلى مدرسة ترابيا.



زيل أن يسمح لك بالنوم في منزله بلطف سيوافق كما يمكنك حفظ اللعبة في غرفة نوم زيل بالطابق الأعلى. عندما تكون على استعداد أخرج من منزل زيل واتجه إلى المحطة حيث مجموعة من الجنود يعانون بعد أكلهم لوجبة سمك. سخبرك الجنود بأن الضابط كان متواجداً هنا منذ فترة وجيزة ويبدو أنك لن تتمكن من مقابلة الضابط هذه المرة أيضاً.

عد إلى الميناء وتحدث إلى الكلب هناك ليبدأ في العواء، الحق بالكلب

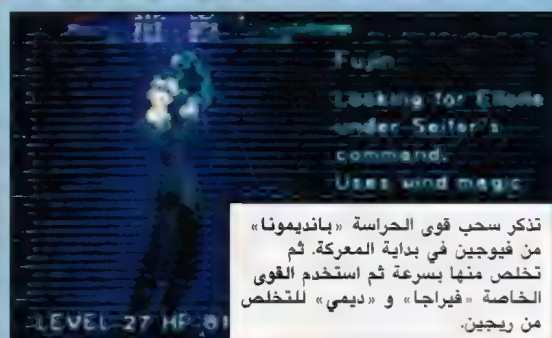


الرئيسان: فيوجين وريجين

الضرر بريجين وحاول عدم استخدام أية هجمات تعتمد على عنصر الرعد. إذا فزت بهذه المعركة ستحصل على نسخة من مجلة «كوميكات كينج ٠٢» بالإضافة إلى زيادة في قدرات الشخصيات بمقدار ١٢ نقطة.



قد تكون هذه المعركة صعبة بعض الشيء لكون ريجين لديه هجمة جديدة يصل الضرر منها إلى ٨٠٠ نقطة وعند إصابته ستقوم فيوجين بعلاجه. ابدأ المعركة بسحب قوى الحراسة «بانديمونا» من فيوجين ثم استخدم القوى الخاصة «بروتيكس» على أعضاء فريقك ويمكنك أخذ أدوات علاج جيدة من هذين الرئيسين. ابدأ هجومك على فيوجين وحاول ضربها بأقوى ما لديك من حركات وبعد هروبها من المعركة يمكنك القضاء على ريجين بكل سهولة. استخدم القوى الخاصة «فيراجا» و«ديمي» لإلحاق



تذكر سحب قوى الحراسة «بانديمونا» من فيوجين في بداية المعركة. ثم تخلص منها بسرعة ثم استخدم القوى الخاصة «فيراجا» و«ديمي» للتخلص من ريجين.



ستكتشف أن إيديا الشريرة كانت هي المربية في ملجأ الأيتام الذي نشأ فيه جميع أفراد الفريق... من الصعب تصديق أن إيديا مربيتكم شريرة.



اقترب من الصاروخ الذي يخترق مدرسة ترايبا وابحث بالقرب منه وستجد هناك نقطة سحب خفية تحتوي على «أورا».



ستجد مجلة «ويونز» الشهرية عدد أغسطس أمام النافورة حيث كانت تقف سيلفي وصديقاتها. ابحث جيداً في الأرض لتجدها.



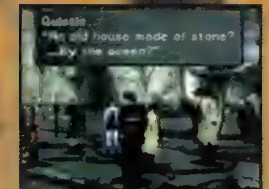
مدرسة ترايبا

الاسطوانة ٤: المرحلة ٧

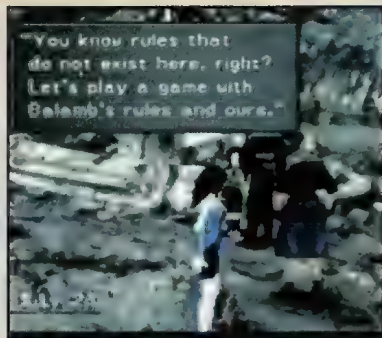
النافورة. إبحث جيداً عن نسخة من مجلة «ويونز» الشهرية (المختصة بالأسلحة) عدد شهر أغسطس الذي ستجده ملقى على الأرض الآن اتجه إلى اليسار واسلك الممر لتجد ملجأين.
اتجه لليمين لتجد نقطة حفظ احفظ اللعبة هناك ثم تحدث إلى المعلم في الصف.
الآن إتجه عائداً إلى الملجأ ليجد سيلفي تتحدث إلى إثنين من الأطفال وأصل سيرك لاكتشاف مسرح يخترقه صاروخ من المنتصف اقترب من الصاروخ واسحب القوى الخاصة «أوراس» من نقطة السحب الخفية ثم واصل في الممر لتصل إلى ملعب كرة

اتبعها لتجدها في الهاوية اليمنى ثم سيأتي باقي الزملاء للبحث عن سيلفي. ستجد سيلفي تحدث إلى إحدى صديقاتها بالقرب من نقطة السحب. اسحب القوى الخاصة «ثندراجا» من هناك ثم تحدث إلى سيلفي وستطلب منك انتظارها في ملعب كرة السلة.
تجول في المدرسة المدمرة بفعل القصف الصاروخي وتحدث إلى الطلاب الناجين من القصف بهدف جمع المعلومات ثم اتجه للأمام ليجار النافورة ثم انعطف لليمين حيث ستجد مقبرة.
إبحث حول الصخور لتجد نقطة سحب مخفية يمكنك سحب القوى الخاصة «زومبي» ثم عد إلى

حلق فوق الجبال باتجاه الشمال من مدينة بالامب متجاوزاً البحر لتصل إلى مدرسة ترايبا (يمكنك رؤية الخريطة باستخدام زر Select) ستجد المدرسة خلف غابة صغيرة في الشمال الشرقي من الشاطئ عندما تصل إلى هناك ستركض سيلفي نحو المنطقة المدمرة



البطاقات النادرة



بعد مغادرة الفريق لمدرسة ترايبا عد إلى المدينة لزيارة صديقة سيلفي التي ستجدها بالقرب من النافورة. ستجد لدى هذه الفتاة بطاقة سيلفي ولكن حذراً لأن قواعد اللعبة مختلفة عما مر عليك وكذلك صديقة سيلفي ماهرة في اللعب بالبطاقات من قواعد اللعبة أنك لا تستطيع اختيار البطاقات التي ستستخدمها في اللعب وهذا ما يجعل من اللعبة أكثر حماسة ولكن تذكر أن تحفظ اللعبة كيلا تخسر أيًا من بطاقاتك.

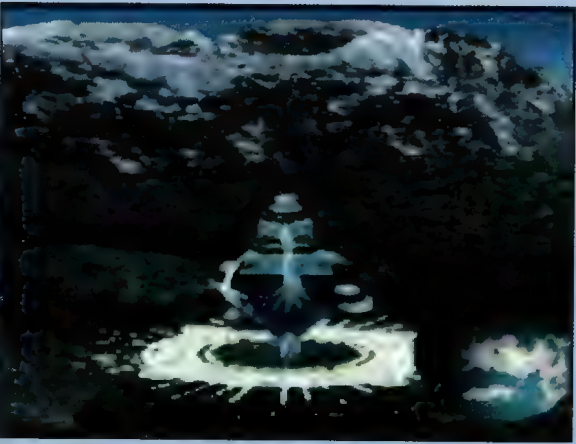


الأسطوانة ٢: المرحلة ٧

مغامرات جانبية

في هذه النقطة من اللعبة ستجد عدداً من المغامرات الجانبية. هذه المغامرات ليست مهمة لإتمام اللعبة ولكن عند إتمامها ستحصل على أدوات إضافية وقوى حراسة جديدة ستجد هذه المغامرات في المناطق الآتية:

وينهيل، قرية شومي، مدينة تيمبر، مدينة دوليت، مدينة ديلينج، منطقة سينترا روينز.



بإدارة الملجأ قبل أن تتحول إلى شريرة.

الآن سيقرر أعضاء الفريق التوجه إلى بيت إيديا وفي الوقت نفسه الملجأ الذي نشأوا فيه للبحث عن أية معلومات هناك لذا اختر فريقك وتوجه إلى منزل إيديا.

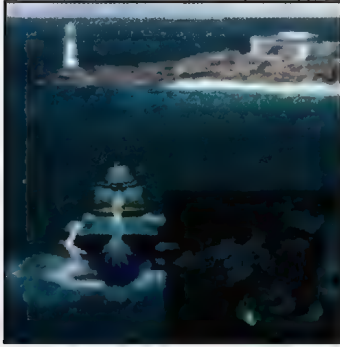


السلة حيث ستجد بقية أفراد الفريق بانتظارك هناك. عند التقائك مع باقي أفراد الفريق مجدداً سيطلب إيرفين من الجميع تذكر الماضي حيث يعتقد أن جميع أعضاء الفريق كانوا أصدقاء في طفولتهم لكونهم تربوا في ميتم واحد....

كانت هذه فكرة إيرفين على الرغم من عدم وجود دليل قاطع على ذلك الآن اخرج من الباب وانزل السلالم إلى الشاطئ حيث سيبدأ أعضاء الفريق في تذكر بعض الوجوه عندها سيذكر الجميع أنهم عند طفولتهم كانوا يسكنون في نفس الملجأ وكانت «إيديا» هي مربيتهم والقائمة



هجوم جالباديا



إليها لذا سيذهب للبحث عن مساعدة ويبدو أنه لا يوجد أية مساعدة حوله. إتجه إلى البوابة الأمامية حيث ستقوم مدرسة جالباديا بالهجوم مرة أخرى. الآن سينتقل التحكم إلى سكوال الذي سيقوم بمجموعة من المهام لانقاذ الطلبة ثم سيتجه إلى المصعد اربط قوى الحراسة قبل دخول المصعد . استعداداً لمواجهة أربعة من الأعداء المحليين بأجهزة نفائة في الفصل في الطابق الثاني. تخلص من هؤلاء الأعداء بأسرع ما يمكن ثم تحدث إلى الطلبة المذعورين على اليمين والذين يهربون لإيجاد مكان آمن. سيتم نداء سكوال عبر أجهزة الاتصال للحضور إلى الجسر. اتجه إلى هناك لتجد الدكتور «كيودوواكي» (هل تتذكرها إنها الدكتور التي ظهرت في بداية اللعبة) بانتظارك والتي ستقترح عليك الهجوم على مدرسة جالباديا بدلاً من الدفاع. سيوافق سكوال على الفكرة ويقوم بإلقاء خطبة عصماء على الملأ لتحسيسهم للقتال عد بسرعة إلى المصعد وانزل إلى الطابق الثاني واستمر في القاعة متجهاً إلى سطح المدرسة لتجد أحد الأعداء

بإمكانه استعارة خاتمك. بعدها تحدث إلى رينوا قبل ترك الفريق. سيتم استدعاء سكوال بسبب حادثة الارتطام بين مدرستي جالباديا وبالامب أثناء هجوم الأولى على مدرسة بالامب. سينتقل الآن التحكم إلى «زيل» والفريق المرافق له بينما هجوم جالباديا على أشده. اربط قوى الحراسة للفريق ثم انزل السلالم إلى ساحة المدرسة ويفعل التصادم إنشقت الأرض من تحت رينوا وأخذت تمسك يائسة بالحافة. سيأتي زيل لإنقاذها ولكن يبدو أنه لن يستطيع الوصول

إتجه للشمال الغربي لتصل إلى الشاطئ اسلك هذا الشاطئ حتى تكتشف مبنى صغير أخرج من المدرسة المتحركة وألق نظرة وعن قرب على المبنى لينتابك شعور غريب عن قرب حدوث أمر جلل عد إلى المدرسة المتحركة وإتجه إلى منتصف الغابة القريبة منك. ستكون مدرسة جالباديا الآن قادرة على التحرك وستقوم بمهاجمتك ويجب على سكوال تقرير ما يجب فعله الآن ليمت تعميم هذا القرار على باقي الطلاب قبل الاتجاه للأسفل عبر المصعد للالتقاء بباقي الفريق. اختر أعضاء الفريق ثم خذ المصعد نزولاً للطابق الثاني. واسلك الدهليز للبحث عن شخص أشقر الشعر قصير القامة تحدث إليه ليعطيك أداة «كوتاجا» بعدها توجه إلى المصعد وانزل للطابق الأول ثم انعطف اليسار في الأسفل، إتجه نحو الفريق وتحدث إلى زيل ليسألك إذا ما كان

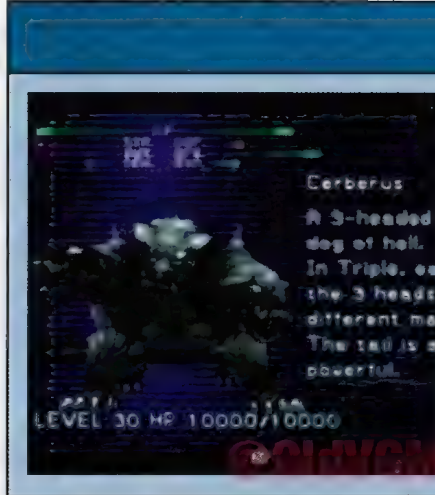
الاسطوانة ٢: المواجهة ٨

ضربات سكوال

عند التقاتك بالطفل في الدهليز بالطابق الثاني سيهاجمك أحد الأعداء الطائرين عندها يمكنك ضغط زر فتح باب الطوارئ لتسقط أنت والعدو للخارج ليبدأ التحكم بأسلوب جديد حيث يتوجب عليك توجيه اللكمات والركلات على العدو للتخلص منه وأخذ المركبة النفائة التي بحوزته، والتحكم سيكون كالآتي:

الأزرار	الوظيفة
■	لصد ضربات الخصم
▲	لكمة
X	ركلة
●	ضربة مميتة

الرئيس / سير بيروس



لدى هذا الرئيس القدرة على إمتصاص الهجمات الكهربائية ولديه هجمات قوية. فضربة ذيله يصل فيها الضرر إلى ٥٠٠ نقطة، وقواه الخاصة يصل فيها الضرر إلى ١٠٠٠ نقطة إبدأ المعركة بسحب القوى الخاصة «تريبيل» من الخصم واستخدمها على أعضاء فريقك. الآن استخدم القوى الخاصة «بروتيك» و«ريجين» على فريقك واستمر في سحب القوى الخاصة «تريبيل» من هذا الوحش. إذا استخدم الوحش «سير بيروس» القوى الخاصة «تريبيل» على نفسه استخدم ضده القوى الخاصة «ديسيل» لإلغاء قواه. ثم استخدم هجماتك، وعند هزيمة هذا الرئيس ستحصل على (٣٠) نقطة قدرات للفوز.

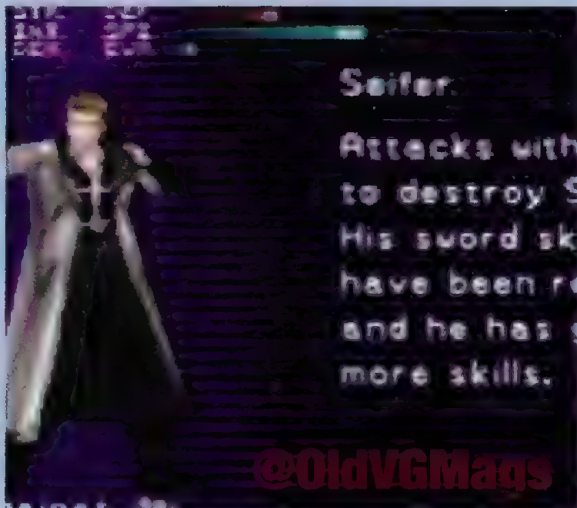


الأسطوانة ٢: المرحلة ٨

الرئيس سيفر

لن يكون سيفر بتلك القوة ومن السهل القضاء عليه. لقد تعلم العديد من الحركات الجديدة منذ اللقاء الأول وأخطر هذه الحركات هي هجمة «ريمون سلايس» والتي يصل حجم الضرر منها إلى ١٤٠٠ نقطة سبيداً سيفر هجومه بضربات من سيفه ثم سيتطور الأمر ليصل لاستخدام القوى الخاصة وللغزو استخدام القوى الخاصة «تريبيل» على أحد أفراد فريقك (التي تسمح لك باستخدام القوى الخاصة لثلاث مرات في الجولة الواحدة) ثم استخدم القوى الخاصة بروتيتك» على الجميع بهذه الطريقة ستقلل من أضرار هجمات سيفر مما يعني أنك ستسيطر من الآن وصاعداً على اللعبة.

استخدم القوى الخاصة «بايو» وأقوى ما لديك من هجمات لهزيمة سيفر. لا تنس أخذ أداة «فينكس» أثناء القتال.



استخدم القوى الخاصة «بروتيتك» على جميع أفراد فريقك للتقليل من أضرار هجمات سيفر. هجمة «ديمون سلايس» من سيفر يصل ضررها إلى ١٤٠٠ نقطة لذا راقب عداد الطاقة لديك.

الرئيسان: سيفر وإيديا

في هذه المعركة سيقف سيفر كحاجز بينك وبين إيديا لذا يجب عليك أن تتخلص منه أولاً. لن يكون هذه المرة أفضل من المرات السابقة كما سيكون أضعف بسبب المعركة السابقة. يبدأ باستخدام القوى الخاصة «تريبيل» على أحد أفراد الفريق ثم استخدم هذه الشخصية لاستخدام القوى الخاصة «بروتيتك» و«ريجين» على كامل الفريق.

الآن استخدم أقوى ما لديك من ضربات وقوى خاصة مثل «بايو» للقضاء على سيفر. بعد الانتهاء من سيفر. ستبدأ معركتك ضد إيديا التي ستستخدم قواها الخاصة الجبارة. حاول استخدام قواك الخاصة «سليب» أو «ستوب» على إيديا لأخذ فرصة لعلاج فريقك لا تستخدم القوى الخاصة «ريفليك» لأن إيديا لن تتأثر، تأكد من سحب قوى الحراسة «الكساندر» من إيديا ثم استخدم ضرباتك لهزيمتها. يمكنك الاستيلاء على أداة التاج الملكي من إيديا باستخدام «ميج» (Mug). ستحصل من هذه المعركة على ٥٠ نقطة قدرات إذا فزت.

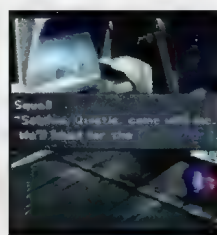
والآن عد إلى نقطة الحفظ، عد إلى السلام واصعد للطابق الثالث ثم افتح الباب وانزل إلى ملعب التنس.

إسحب القوى الخاصة «شيلز» من نقطة السحب على اليمين. ثم إتجه عبر السلام للأعلى ثم إلى المبنى. واصل عبر الدهليز إلى الميدان حيث ستجد رئيساً بانتظارك هناك. ليس من المهم قتال هذا الرئيس ولكن إذا فزت عليه ستحصل على قوى حراسة جديدة تدعى «كيربيروس».

بعد هزيمة «كيربيروس» اتجه جنوباً واحفظ اللعبة ثم خذ الممر الذي سيقودك باتجاه الغرب. ادخل من الباب على اليسار لتجد طالباً سيعطيك المفتاح الثالث والأخير. أخرج من الغرفة وعد إلى الغرفة الوسطى ثم خذ الممر الذي يقود باتجاه الشمال لتجد سلام. اصعد هذه السلام للأعلى ثم اتجه يساراً واستخدم المفتاح الثالث لتشغيل المصعد استخدم المصعد للصعود للأعلى. ثم اتجه إلى الناحية اليمنى واحفظ اللعبة الآن سيحين الوقت لمواجهة سيفر مجدداً.

بعد إنتهاء المعركة سيتوجب عليك التوجه إلى إيديا في قاعة الاحتفالات في الدور الأسفل. لذا عالج أفراد الفريق قبل التوجه إلى المصعد.

الآن اتجه للأمام ثم إلى البلكونة الدائرية فوق القاعة المركزية. بداخل قاعة الاحتفالات ستظهر إيديا لتبدأ معركة جديدة.



في طريقك لانقاذ رينوا ستقابل امرأة تطلب منك البحث عن شخص يدعى «مارك». ستجده في آخر الدهليز وعندما تحاول إنقاذه سيتم مهاجمتك.

ملقى على الأرض. الآن سيهاجمك أحد الأعداء ذوي المحركات النفائثة والذي سيدفعك إلى باب الطوارئ عندها إضغط مفتاح باب الطوارئ لتسقط أنت والعدو للخارج عندها يجب عليك الضغط على الأزرار لإطاحة اللاعب والحصول بالتالي على النفائثة. بعدها سيقوم سكوال بإنقاذ رينوا لتقوم هي بإعطائه الخاتم مجدداً. إتجه إلى مدرسة جالباديا حيث ستجد «زيل» وباقي الفريق بانتظارك هناك اختر أفراد فريقك وتأكد من ربط قوى الحراسة بشخصياتك ثم إحفظ اللعبة وواصل التحرك بأخذ الممر المؤدي لليمين ثم ادخل من الباب على اليمين لتجد مجموعة من السلام. في السلم الأول ستجد «ريجين» و«فيوجين» بانتظارك (للأسف لا يعرف كلاً من ريجين وفيوجين أي شيء عن نوايا سيفر الشريرة).

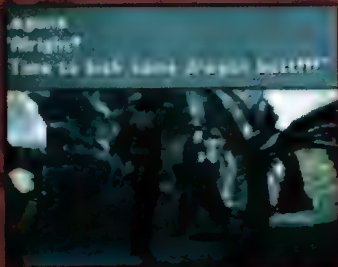
تجاوزهم وانعطف لليسار ثم ادخل من البوابة على ناحية يدك اليمنى لتجد طالباً يرتجف من الخوف وسيعطيك المفتاح الأول ويمكنك الآن العودة إلى نقطة الحفظ.

خذ الممر على اليسار وافتح البوابة اليسرى لتجد حلبة تزلج لعبة الهوكي.

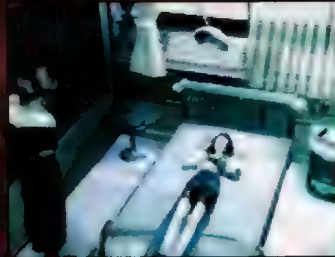
تجول هناك واسحب القوى الخاصة «بروتيتك» من نقطة السحب. أخرج من آخر الحلبة ثم أعبّر الدهليز لتصل إلى باب آخر ادخل الباب ليقوم الطلاب بإعطائك المفتاح الثاني.

منزل إيديا

الاسطوانة 3 - المرحلة 1



يستيقظ سكوال في حالة من الهلع ويتوجه إلى المستشفى لتفقد أحوال رينوا وأثناء تواجده هناك ستقوم كويستس بتوجيه نداء لك عبر جهاز الاتصال الداخلي لإخبارك بأن إيديا عادت إلى حيث منزلها أو «ملجأ الأيتام» الذي نشأوا فيه. اصعد إلى الجسر وتحدث إلى «نيذا» ثم توجه لرحلتك الجديدة. توقف بالقرب من ملجأ الأيتام وأخرج من الحديقة ثم اتجه للأعلى إلى البوابة الأمامية حيث ستجد الجميع بانتظارك لقيادتهم لذا اتجه إلى البوابة وافتحها لتجد مدير مدرسة



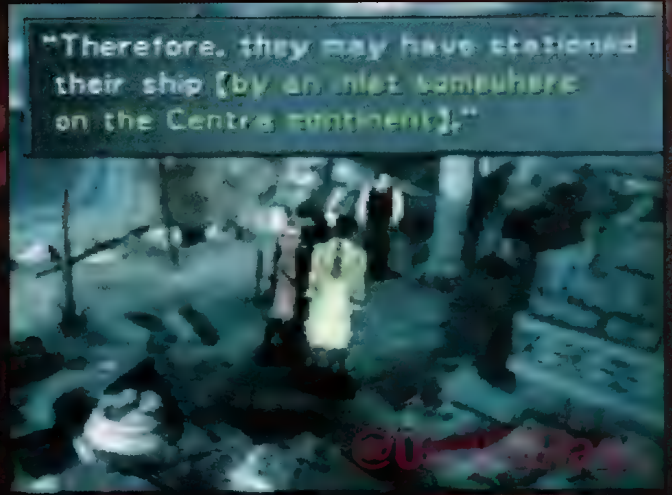
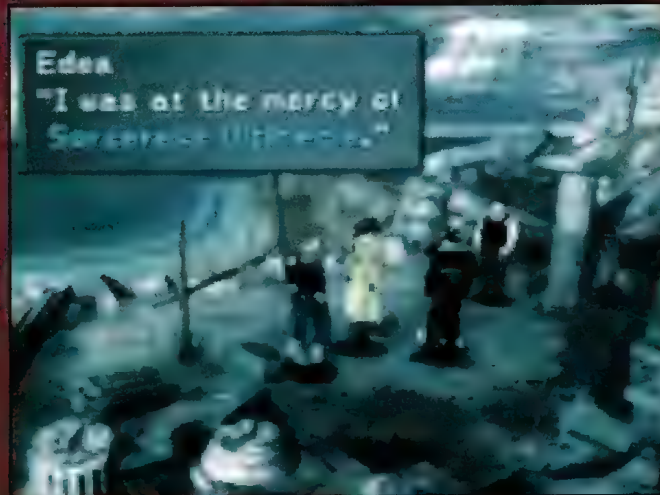
لمساعدتها من بينهم الشريرة «أديل» من مدينة استار. بعد المحادثة اتجه إلى المدرسة وأخبر الطلاب بالقصة المثيرة التي سمعتها من إيديا وسيد.

عد الآن إلى المستشفى لتفقد حالة رينوا ثم سينتقل التحكم إلى «لاجونا». بالنسبة للآجونا فقد حصل على وظيفة كممثل وسيلعب دور فارس يقوم بإنقاذ فتاة شابة.

توجه كيروس ووارد لتغيير ملابسهما إلى القنون والقتال التصوير من المفترض أن يدخل

بالألمب «سيد» بانتظارك في الداخل، ولكن قبل التحدث إليه إبحث أسفل السلالم على اليسار عن نقطة سحب تحتوي على القوى الخاصة «كوراها».

سيشرح لك سيد أسباب تواجده هنا ويطلب منك التحدث إلى إيديا عن ما حدث ليتضح لك بأنها كانت تحت سيطرة ذهنية وجسدية من قبل امرأة شريرة أخرى من المستقبل تسمى «التميسيا» وستقوم إيديا بشرح أن هذه الشريرة «التميسيا» تسعى وراء «إيلون» وأن الشريرة لديها مجموعة كبيرة من الشريرات



ستقوم إيديا (بعد التخلص من سيطرة التيميسيا عليها) بإخبارك بأن سفينة سي دي أليسيا موجودة في المنطقة الوسطى من خريطة العالم وستعطيك رسالة لريان السفينة لتتمكن من صعودها

سيشرح لك إيديا بأنها كانت تحت تأثير امرأة شريرة من المستقبل تدعى «التميسيا» وهي الآن بأحسن حال ويمكنك دعوتها للعبة بطاقات

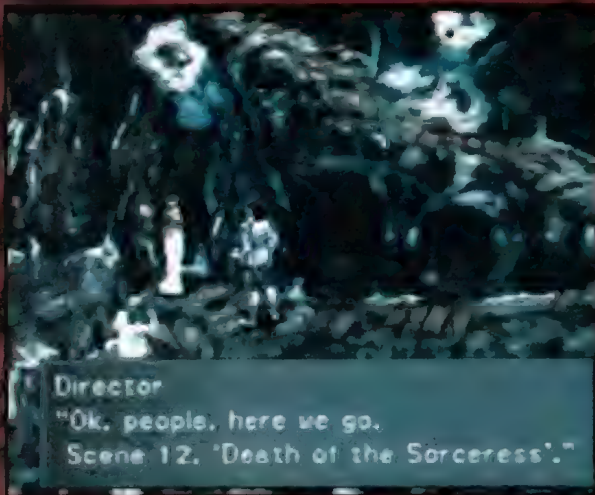


الأسطوانة ٣: المرحلة ١

تطوير الأسلحة

قبل الاتجاه إلى ملجأ الأيتام للبحث عن إيديا خذ جولة في الغابة القريبة من منزل إيديا حيث ستجد مجموعة كبيرة من الوحوش هنا ويحوزتهم أنواع خاصة من الأدوات المفيدة في عملية تطوير الأسلحة التي بحوزتك.

على سبيل المثال إبحث عن الوحش بليتز والذي يحمل أداة «بيتريل سورد» والتي تستخدم في تطوير سلاح سكوال إلى سيف ناري.



سيُطلب عليك قتال التنين الضخم باستخدام السيف الذي بحوزة لاجونا حتى تجد فرصة للهروب.

بطاقات نادرة

إذا لم تحصل على بطاقة سيفر يمكنك الحصول عليها هنا من سيد وذلك بتحديه في لعبة البطاقات.

كما يمكنك تحدي إيديا في اللعب وإذا فازت ستحصل على بطاقتها النادرة تعتبر إيديا لاعبة بارعة في لعبة البطاقات ومن الأفضل حفظ اللعبة قبل محاولة اللعب ضدها.

كما يمكنك الانضمام إلى مباريات ضد أفضل لاعبي البطاقات في مدرسة بالامب ستجد رجلاً يتجول في مقدمة الردهة يمكنك الاستفسار منه عن هذه المباريات.

الرئيس: التنين روبي

لا يمكن اعتبار هذا التنين رئيساً ولكنه في الوقت ذاته ليس بالخصم الضعيف وسيقوم بالحق الكثير من الضرر بأفراد فريقك إذا لم تكن مستعداً لمواجهة قبل بداية المعركة إحتفظ اللعبة وتأكد من ربط قوى الحراسة بأفراد الفريق مع تجنب ربط القوى لخاصة التي تعتمد على عنصر النار.

يمكنك هزيمة هذا التنين بحركاتك الجسدية وباستخدام القوى الخاصة «بليزاجا» يمكنك الاستيلاء على أداة «إنفيرنوفانج» من هذا التنين ويمكنك استخدام هذه الأداة في تعليم كويستس هجمات النار.



الجسروا توجه إلى منزل إيديا إبحث في الأرضية على اليمين لتجد عدداً قديماً من مجلة تنيمير مينياكس بعد قراءتها اتجه إلى الشاطئ لتجد إيديا هناك تحدث إليها عن موقع السفينة وستخبرك بأنها ترسو في ميناء في القارة الوسطى وستعطيك رسالة ليتم السماح لك بالصعود على ظهر السفينة.

عد إلى المدرسة واتجه للبحث عن سفينة (سي دي) البيضاء وبالتالي إيجاد ايلون قبل أن يصل إليها شخص ما غيرك.

كلاً من كيروس ووارد بزي التنين ولكن سجل بدلاً عنها تنين حقيقي لتبدأ معركة مثالية بتوجب عليك فيها ضغط زر ▲ لضرب التنين و زر ■ لتفاجع عن نفسك بعد هزيمة التنين سيكون لديك فرصة للحاق بزملائك وارد وكيروس قبل أن يظهر التنين مجدداً بعد التخلص منه هذه المرة سيقفل التحكم إلى سكوال الحزين على حالة وينما الصحية لذا عد إلى منزل إيديا في ملجأ الأيتام لسؤالها عن موقع سفينة (سي دي) البيضاء. عد عبر

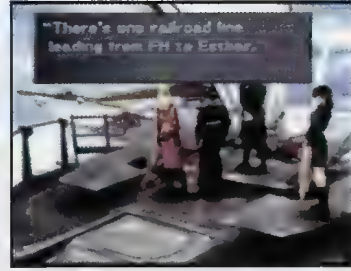
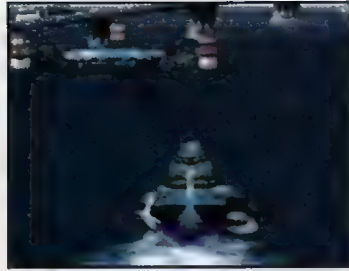
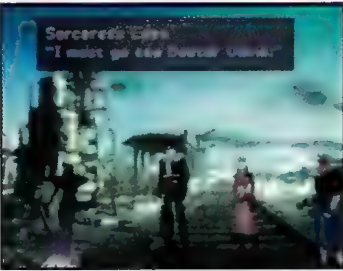
Laguna has to fight a small mini-battle against this huge dragon using only his sword. Watch the dragon's first attack, then just back away until you get a chance to escape.

Stole 1 [Interne Fang]





بحيرة جريت سالت

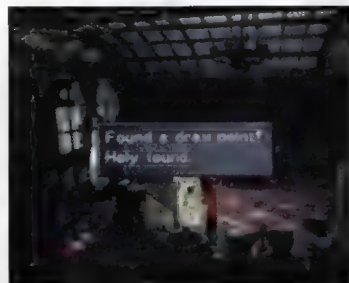


وتحدث إليه مجدداً وهذه المرة إذا كانت مجلة «ذا جيرل نيكست دور» بحوزتك سيطلبها زون منك ناو له المجلة ليقوم هو بإعطائك بطاقة تمكنك من تغيير اسم أي قوى حراسة لديك، بالإضافة إلى بطاقة قوى الحراسة شيفا.

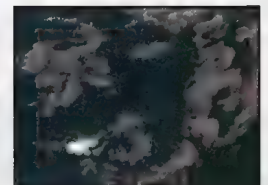
الآن وبعد حصولك على رسالة ركوب السفينة البيضاء إتجه عائداً إلى السفينة واتجه إلى الربان مجدداً، سيريه سكوال الرسالة ثم سيتحدث مع الربان لفترة بعد ذلك ستكون لديك فرصة لسحب بعض القوى الخاصة «هولين» من نقطة السحب القريبة.

تحدث إلى الربان مجدداً وسيشرح كيف قفزت إيلون إلى السفينة من سفن مدينة إيستار

صخري. عندما تصعد إلى ظهر السفينة سيشرح سكوال الغرض من زيارة سفينة «سي دي» البيضاء لربان السفينة الذي لن يصدق ما يقوله سكوال ويطلب منك الرحيل، توجه بقاريك للأمام لتقابل «زون» و«واتس» من غابة اليوم وسيشرح سكوال لزون رغبته في صعود السفينة البيضاء ولن يهتم زون لذلك الحق به إلى الجسر



إختر فريقاً من ثلاثة أشخاص ثم إتجه شمالاً للبحث عن سفينة «سي دي» البيضاء. وأسهل طريقة للوصول إليها هي بإنزال المدرسة المتحركة إلى الماء في أقصى الغابة ثم الاتجاه لمسافة قصيرة للأمام حتى تصل لمنطقة بين جزيرتين من هناك اتبع الشاطئ على الناحية اليمنى لتجد سفينة «سي دي» البيضاء خلف مرتفع



الاستوائية ٣ الخريطة ٧

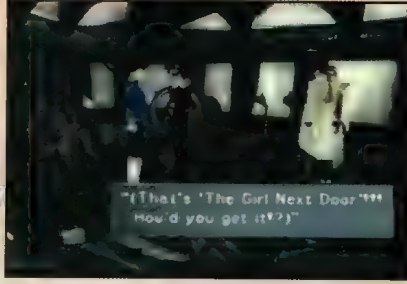


الاسطوانة ٣: المرحلة ٢

بطاقات نادرة

إذا التقطت مجلة «ذا جيرل نيكست دور» من مدينة تيمبر مينياكس سيلاحظ زون (الشخصية من غابة اليوم) وجودها معك، وسيطلب منك أخذها، إذا أعطيته

إياها مجاناً
سيعطيك في
المقابل بطاقة
قوى الحراسة
شيفاً بالإضافة
إلى بطاقة أخرى
يمكنك تسميتها
حسبما تريد.



الرئيس: أبادون

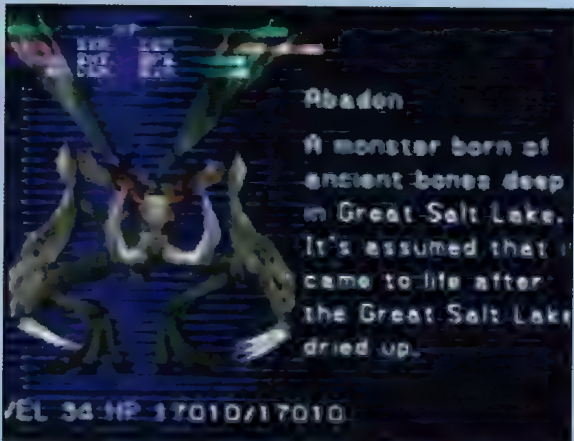
لهذا الوحش وضعيتان مختلفتان الوضعية الأولى هي وضعية الانحناء التي تعتبر ضعيفة ويمكنك استخدام هجماتك الجسدية أثناءها.

والوضعية الأخرى هي وضعية الوقوف التي يصعب أثناءها إيذاء الوحش أبادون على الرغم من كون هذا الوحش ضعيف وخصم سهل. إبدأ المعركة باستخدام القوى الخاصة «بلايند» على أبادون وأسحب مجموعة من القوى الخاصة «فلير» التي يمكنك استخدامها في رفع عداد الطاقة لديك.

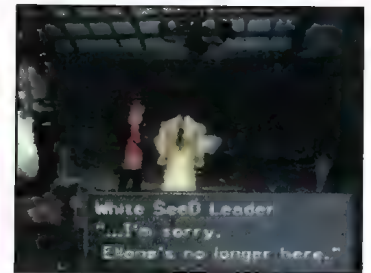
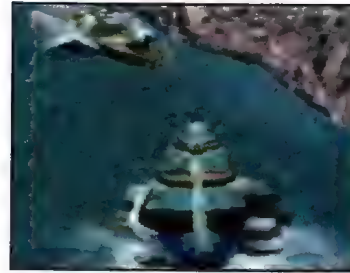
استخدم بعدها القوى الخاصة «هولي» وعنصر النار لإيذاء هذا الوحش وتأكد من الاستيلاء على أداة «باور ريس» أثناء المعركة عند وقوف الوحش أبادون راقب عداد الطاقة لدى فريقك واستعد لعلاجهم وقت الحاجة بسحب القوى الخاصة إيسونا من الوحش أبادون.

استخدم قوى الحراسة ليفياثون لإيقاع أكبر قدر من الضرر بهذا الوحش.

بعد القضاء على أبادون ستحصل على ٤٠ نقطة من نقاط القدرة للفوز بالمعركة.



إذا كنت تمتلك خاصية «ريفايف» ستتمكن من القضاء على هذا الوحش بخطوة واحدة وإذا لم تكن تمتلك تلك الخاصية استخدم القوى الخاصة التي تعتمد على عنصر النار أثناء وضعية الانحناء، وعند ما يقف هذا الوحش استعد لعلاج أفراد الفريق من هجمات الوحش.



الممر إلى المركز تسلق الهيكل العظمي الضخم على اليمين وواصل التحرك إلى اليمين لتجد نقطة سحب خفية تحتوي على القوى الخاصة «ميتيور» بعد الحصول على القوى الخاصة أعبر الجسر العظمي وواصل السير بطول الممر اسحب القوى الخاصة «ثنداجا» من نقطة السحب في الأمام . ثم اضغط زر X للقفز من الفجوة، واصل مسيرتك لتصل إلى نهاية الطريق. هناك إتجه لليمين واحفظ اللعبة ثم اتجه للسيار واستعد لمواجهة رئيس جديد. بعد إنتهاء المعركة عالج أفراد الفريق وواصل السير في الممر لتلاحظ أن هناك شيئاً ما يتحرك تفقد الحافة لتجد باباً مخفياً، افتح الباب لتجد سلماً مخفياً هو الآخر يقودك إلى جسر، واصل السير في الجسر وادخل من الباب عن النهاية ثم اركب المصعد واتجه للأعلى...

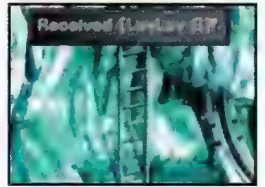
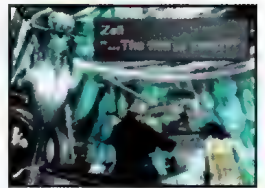
يبدو أنك وصلت إلى مدينة إيسثار.

خلال معركة طاحنة مع قوات جالباديا لذا يفترض أن تكون في مدينة إيسثار مما يعني أن مدينة إيسثار ستكون وجهتك التالية. تحدث إلى كويستس التي ستذكر وجود خط حديدي يمر من جزيرة «فيشر مان هورايزون» يتجه مباشرة إلى مدينة إيسثار. عندما تكون على استعداد تحدث إلى «نيدا» عليك اختيار فريقك لهذه المهمة. بعدها اخرج واتجه إلى موقع جزيرة «فيشر مان هورايزون» وعندما تصل إلى هناك سيقوم سكوال بحمل رينوا إلى المحطة حيث سيجد بقية أفراد الفريق. ستحضر إيديا كذلك لرؤية الدكتور أودين، ويمكنك اللعب بإيديا هنا ولكنها ستكون بدون أية قوى خاصة وستترك الفريق قريباً.

سيقوم كل من سيلفي وإيرفين بتفقد المنطقة وبعدها سيقدر الفريق الاتجاه شرقاً لمدينة إيسثار عندها ستظهر الخريطة، إتجه شرقاً نحو الجبل الأبيض الكبير ثم اتبع

مدينة إيسثار

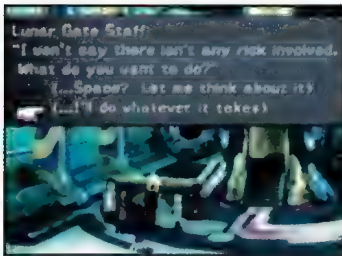
الأسطوانة ٣ الفرجلة ٣



ستصل لمدينة إيسثار على منصة وعندها سيغمى على أفراد الفريق لينتقل التحكم إلى لاجونا، الذي سيكون هو وباقي زملاؤه «وارد» و«كبروس» تحت حراسة الجنود الذين لا يأبهون بثرثرتك. عندما يستدير الجنود تحدث إلى باقي العمال وساعدهم ليعود الجنود وتبدأ معركة ضدهم ثم سيحضر وارد وكبروس يطارداهم جندي آخر. استعد لقتالهم ليتسنى لك الهرب. اركب المصعد وانزل للطابق الأرضي حيث ستجد الدكتور أودين، يمكنك الاستماع إلى محادثته إذا اقتربت منه ولكن الأفضل لك أن تتسلل للخارج من ناحية اليمين ستجد زملاءك بانتظارك بالخارج وسيقدمون لك معلومات لمساعدتك ويبدون أن الدكتور أودين يعلم أين توجد إيلون لذا يقرر لاجونا زيارة الدكتور أودين. قبل الاتجاه إلى الدكتور أودين إحتفظ للعبة في نقطة الحفظ بالقرب من الباب بعد حفظ اللعبة إتجه إلى نقطة السحب لسحب القوى الخاصة «ديث» من هناك. الآن يجب عليك بدء عملية البحث عن الدكتور ستجد على اليسار نسخة نادرة من مجلة

«ويبونز» الشهرية (العدد الأول) بعد الحصول على المجلة عد إلى المصعد حيث ستجد الدكتور أودين في الدور السفلي وقبل التحدث إليه سيهاجمك مجموعة من جنود إيسثار بعد نهاية المعركة سيدخل الدكتور أودين المصعد ليختفي مجدداً. إتجه إلى الأعلى وطارده إلى الخارج ليخبرك بأن «إيلون» في المختبر سيقوم المساعد بتزويدك بمعلومات مضللة بعدها ستركب سيارة ويقوم السائق بإيصالك إلى مبنى آخر، وسيهرب السائق بعدها ويبدو الآن أنك عالق في هذا المكان، أثناء تفكيرك في هذا الأمر سيهاجمك مجموعة من جنود إيسثار. بعد المعركة إبحث في الغرفة لتجد نقطة سحب إسحب من هناك القوى الخاصة «دبل». الآن تفقد الشيء في منتصف الغرفة ليبدأ في التحرك. تسلق هذا الشيء وادخل من الباب وابحث في الناحية اليسرى لتجد نقطة سحب خفية هناك، إسحب القوى الخاصة «فلير» من هذه النقطة ثم افتح الباب واتجه إلى الغرفة بالخلف. سينتبه جنود إيسثار لحركتك وستبدأ معركة بسيطة ضدهم. بعد المعركة إتجه إلى اللوحة على اليمين واعبث بأجهزة التحكم لفتح باب الغرفة التي بداخلها إيلون وإذا دخلت الغرفة ستتمكن من رؤيتها بالداخل. عد إلى المنصة واتجه عائداً إلى الغرفة بالأسفل ثم أعبّر الباب القريب من نقطة السحب لتجد إيلون. سيعتذر لاجونا على تأخره في انقاذ إيلون. بهذا

سينتهي الحلم ويعود التحكم إلى سكوال وباقي أعضاء الفريق. عند استيقاظ سكوال وأفراد فريقه سيحضر مندوب من القصر الرئاسي ليطلب منكم مرافقته إلى القصر رئيس دولة إيسثار. سيحضر عندها الدكتور أودين لآخبار الفريق بأنه قادر على علاج إيديا. وبعد محاولات إقناع منك سيوافق الدكتور أودين على أخذك لحيث توجد إيلون بشرط أن يتابع حالة رينوا أثناء خوضك للمغامرات، وافق على شرطه ثم إتجه للخارج إلى المدينة. ستكون لديك فرصة لاكتشاف المنطقة ولعب البطاقات ضد العديد من اللاعبين. كما يمكنك شراء الأدوات التي تريدها من هذه المدينة. يمكنك الوصول إلى منطقة مدينة إيسثار عن طريق المصاعد الدائرية. قف على المصعد وستظهر شاشة لاختيار وجهتك مما يعني أنه لا يتوجب عليك المشي لمسافات طويلة في مدينة إيسثار لكونها مدينة كبيرة. توجه إلى منطقة السوق حيث يمكنك شراء مجلات وقطع تطوير لسلحك، ستجد مجموعة من نقاط السحب منتشرة في أرجاء المدينة ستجد في نقاط البحث هذه مجموعة من القوى الخاصة مثل «كويك» و«تورنيدو» و«ديث»، بعد إنتهاء جولتك إتجه إلى شركة تأجير السيارات واستأجر سيارة مقابل ٣.٥٠٠ جيل أو استعد لقضاء مسافة طويلة مشياً على الأقدام للخروج من المدينة. هناك طريقة وحيدة للخروج منها ولكنه مسدود



سيخبرك الدكتور أودين بوجود ثلاثة نقاط تمر فيها بنائية «لوناتيك باندورا». أخرج واتجه إلى أول نقطة مرور قبل إنتهاء الوقت.



أسهل طريقة للتنقل في مدينة إيسثار هي باستخدام المصاعد، ستجد وسيلة المواصلات هذه في كل مكان ويمكنك استخدامها للذهاب إلى أي موقع في المدينة.



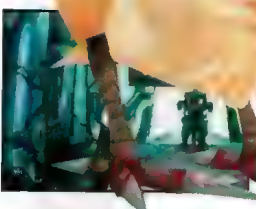
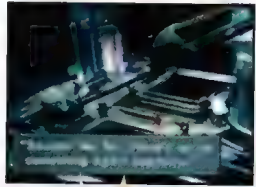
لاجونا على علم بأن الدكتور أودين يعرف مكان تواجد إيلون. لذا عند توجيهك إلى الدكتور لن تجده ولكن ستجد مجلة الأسلحة «ويبونز» الشهرية.

المجلات

ستجد في سوق مدينة إيسثار محلاً يدعى «مكتبة كارلين» والذي يحتوي مجموعة رائعة من المجلات، فستجد عدد أمن مجلة «ويبونز» الشهرية حيث ستجد معلومات كاملة عن تطوير الأسلحة كما ستجد مجلة «كومبات كينج» والتي سيتعلم منها «زيل» حركات جديدة. كما ستجد مجلتين أخريين هناك. كذلك ستجد سكرتيرة الرئيس والتي ستكون متضايقة من كثرة المجلات التي يشتريها رئيس مدينة إيسثار وستعطيك نسخة من مجلة «أولكت» فان «٤» كما ستجد حارساً في أعلى الجسر العالي والذي سيعطيك نسخة من مجلة «كومبات كينج ٢٠٠٤» إذا أزعجته بما فيه الكفاية.

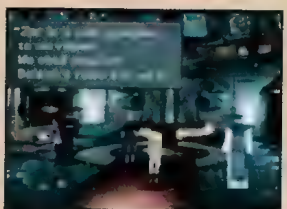


إتجه إلى المصعد الأخضر على اليسار عندما تصل لوجه المصعد ستجد ممراً متجمداً حيث ستجد نقطة سحب تحتوي على القوى الخاصة «هولي» على اليسار. بعد سحب القوى إتجه عبر الممر لحفظ اللعبة في نقطة الحفظ. الآن إتجه إلى الشمال حيث سيتم طردك من مبنى «لوناتيك» باندورا» بواسطة جهاز آلي. بعدها سيكون «زيل» في حالة إحباط لعدم قدرته على استكشاف مبنى لوناتيك باندورا بعد الآن. لذا سيقدر الفريق سيحدث.



بطاقات نادرة

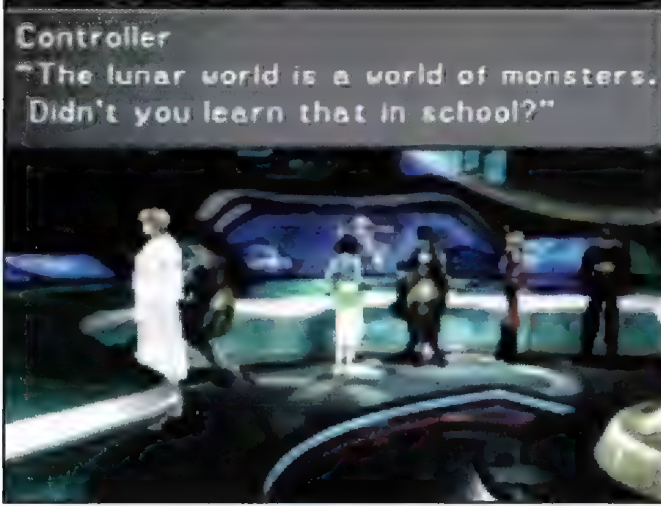
ستجد مجموعة كبيرة من لاعبي البطاقات في مدينة إيسثار ولكن لا يوجد أي لاعب لديه بطاقة نادرة بينهم. بعد الموافقة على رعاية الدكتور أودين لرينوا تحدها في لعب البطاقات وإذا تمكنت من الفوز عليه ستحصل منه على بطاقة «وارد»، ولكن عليك أن تكون ماهراً في اللعب.



للمبنى فوق مدينة إيسثار سيكون شمال السوق وسيكون لأقل من ٣ دقائق على مؤشر الوقت. من الأفضل لك أن تصعد للمبنى في موعد المرور الأول لمبنى «لوناتيك» باندورا» مما يمنحك وقتاً إضافياً للاستكشاف قبل الحاق بهذا المبنى تأكد من ربط قوى الحراسة بأفراد الفريق مع علاج جميع الأعضاء.

أخرج من المختبر واتجه يميناً متجاوزاً الاشارتين الكبيرتين عند ملتقى الطرق الثاني، اتجه شمالاً واصعد السلالم على اليسار. واصل مسيرتك باتجاه اليسار لتصل إلى أول نقطة مرور وستجد هناك مجموعة من جنود جالباديا لمحاولة تعطيلك، أنه المعركة بأسرع ما يمكن ثم انتظر حتى يمر المبنى. عند اقتراب مبنى لوناتيك باندورا سينفتح باب صغيراً من المبنى ويقفز منه مجموعة من جنود جالباديا لمهاجمتك تخلص منهم بأسرع ما يمكن ثم اقفز باتجاه المبنى إذا فات الأوان إتجه إلى نقطة المرور الثانية حيث سيتوجب عليك هناك هزيمة جنود أكثر مما سبق وإذا لم تتمكن من القفز إلى المبنى إتجه إلى النقطة الثالثة. عندما تصل إلى مبنى «لوناتيك» باندورا» تفقد نقطة السحب في الناحية اليمنى لوتسحب القوى الخاصة «ميتيور» القوية. ثم إتجه للأعلى عبر السلالم لتجد نقطة سحب أخرى تحتوي على القوى الخاصة «كيوراجا» إتجه إلى المصعد الأزرق واستخدمه للصعود للطابق الأعلى ثم واصل عبر الدهليز وانعطف لليسا عن أول ملتقى طرق واستمر حتى تصل إلى المصعد الأحمر. إتجه لليمين ثم نزولاً عبر السلالم المخفية. بعدها انزل السلم للأسفل لتجد نقطة سحب تحتوي على القوى الخاصة «كونفيوز» ثم إتجه إلى اليمين لتجد أداة «لف لف جي» والتي تمكّنك من الجمع بين قوتي حراسة متعادلة. عد إلى المصعد الأحمر واستخدمه للعودة إلى البهو ثم

بحاجز ضخم عندما تنتهي من فتح طريق في الحاجز ستجد مختبر الدكتور أودين أمامك، استخدم الخريطة لمعرفة موقع مدخل لونا. إتجه إلى هناك ثم أخرج من السيارة وادخل من بوابة لونا عند دخولك ستجد أنجيلو كلب رينوا في الداخل ينبج سعيداً لرؤيتك سيقوم سكوال بتهديته ثم اتبع موظفة الاستقبال إلى الغرفة المجاورة قبل الانطلاق إلى الفضاء يتوجب على سكوال اختيار أفراد فريقه ومن سيكون مسؤولاً عن الباقيين أثناء تواجد سكوال في الفضاء. اختر زيل ليكون مسؤولاً عن الفريق لأنك لن تحتاج إلى مقاتلين أقوى في الفضاء. عندما تكون مستعداً ادخل المركبة التي ستقلك للفضاء الخارجي لتبدأ رحلتك المهمة لعلاج رينوا. الآن سينتقل التحكم لزيل، عند خروج زيل والفريق من بوابة لونا ستستمتع لصوت ضجة عالية بعدها عد إلى مدينة إيسثار لرؤية الدكتور أودين. اركب السيارة المستأجرة وعد بسرعة إلى مدينة إيسثار وعندما تصل هناك خذ أقرب مصعد واتجه إلى مختبر الدكتور أودين تحدث إلى الرجل بالقرب من الباب ثم ادخل البناية واسحب القوى الخاصة «دبل» من نقطة السحب ثم استخدم المصعد واتجه للطابق الآخر لتجد نقطة سحب تحتوي على القوى الخاصة «فليس» عندما تكون على استعداد أعبر الباب وتحدث إلى الدكتور. سيتحدث الدكتور أودين عن هذا المبنى الضخم وسيسأل الفريق عما إذا كانوا يرغبون في إلقاء نظرة على المبنى سيوافق زيل. وسيبدأ الدكتور أودين في إيضاح أنه يوجد ثلاثة نقاط مختلفة لمرور مبنى «لوناتيك» باندورا» أول مرور للمبنى سيكون في مركز المدينة وسيكون لديك ما بين ١٢ إلى ١٥ دقيقة لدخول المبنى. المرور الثاني سيكون عند منطقة التقاء الممرات الجوية وسيمر المبنى لمدة ١٠ إلى ١٥ دقيقة على المؤشر الزمني. المرور الثالث



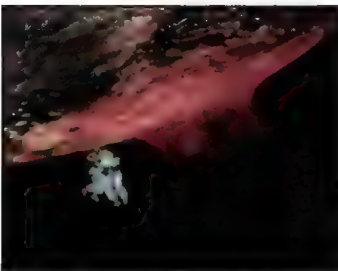
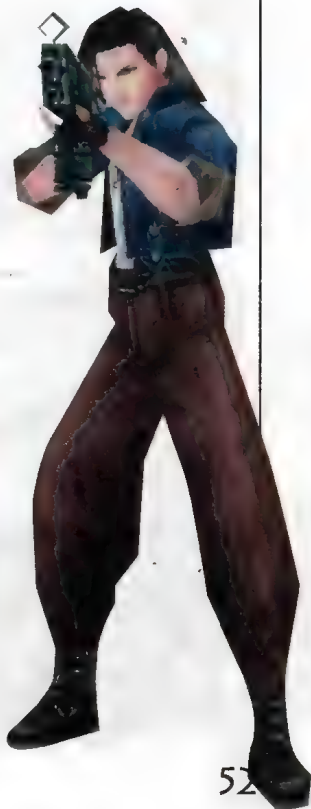
قاعدة لونار

الاستوائية ٣ المحطة ٤

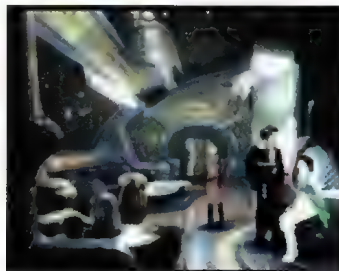
أثناء توجهك إلى هناك ستسمع صوت جرس الإنذار لتبدأ بعدها حالة من الفرع بين أفراد طاقم قاعدة لونار. اتجه إلى المستشفى لتفقد «رينوا» حيث ستجدها فاقدة للوعي إذا حاولت لمسها سيتم دفعك بعيداً عنها بفعل حقل طاقة يحاصرها، لذا اتبعها إلى غرفة التحكم وانتظرها حتى تقوم بفصل التيار الكهربائي عن القفل الأول. بعد فتح القفل ستتجه رينوا إلى الطابق الثاني نحو غرفة تغيير

واعبر الجسر المقلوب لتجد «إيلون» سيطلب منها سكوال المساعدة لعلاج رينوا وستوافق هي على المحاولة. لذا عد نزولاً للسلام متجهاً للأمام لتصل إلى غرفة التحكم. الآن ألق نظرة متفحصة على لوحة التحكم على اليمين لتجد أن جميع وحوش الفضاء مجتمعين خارج القاعدة. تحدث إلى الأشخاص من حولك لاكتشاف المزيد عن هذه الحادثة. بعد ذلك عد إلى مستشفى القاعدة.

سيصل سكوال وأفراد فريقه بسلام إلى قاعدة لونار الفضائية ليأتي شخص يدعى «بيت» لرؤيتكم، بعدها سيقتراح نقل «رينوا» إلى مستشفى القاعدة فوراً. اتبع «بيت» عبر الباب ثم احفظ اللعبة في نقطة الحفظ على اليسار واعبر الباب على الناحية اليمنى لتضع «رينوا» على السرير. عد حيث نقطة الحفظ الأخيرة وأخرج من الباب المجاور على اليمين بعدها اتجه شمالاً حتى تصل إلى مجموعة من السلالم الصغيرة إصعد للأعلى



سيقوم سكوال بإنقاذ رينوا ولكنهما معلقان في الفضاء بدون هواء أو ماء. ستظهر عندها مركبة تدعى «راجناروك» لتمنحك آخر فرصة للبقاء.



ستخرج رينوا من المركبة الفضائية لفتح القفل الثاني لقصص «أديل».



ستجد إيلون في غرفة صغيرة في الطابق الثاني من قاعدة لونار الفضائية. اطلب منها المساعدة ويمكنك أيضاً تحديها في لعب البطاقات.

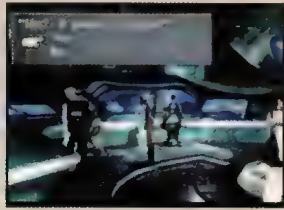


الأسطوانة ٢: المرحلة ٤

بطاقات نادرة

عندما تكون في قاعدة لونا الفضائية ستكون لديك فرصة وحيدة في اللعبة للحصول على بطاقة نادرة جداً. قوانين اللعب في القاعدة تختلف عما عهدته من قبل ولسوء الحظ ليست في مصلحتك، لذا احفظ اللعبة قبل اللعب، أولاً يمكنك تحدي بيت في غرفة التحكم وإذا فزت ستحصل على بطاقة قوى الحراسة «الليكساندر» منه.

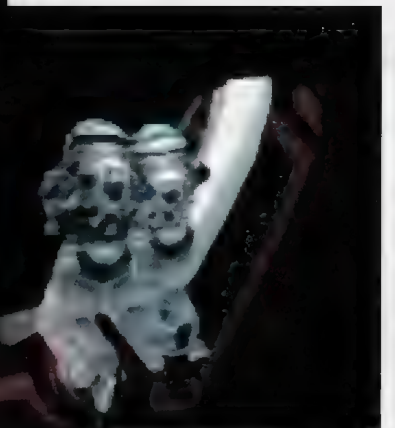
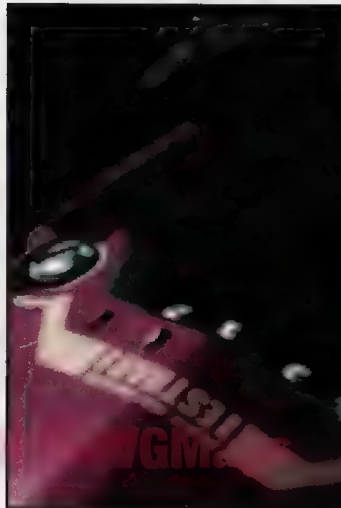
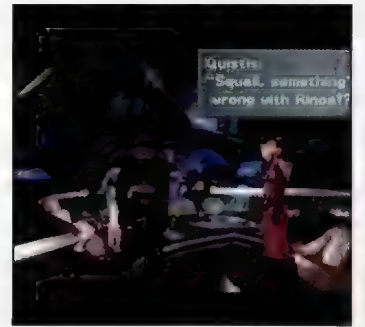
كما يمكنك اللعب ضد إيلون وفي حالة إذا وفقت في الفوز عليها ستحصل على بطاقة «لاجونا» والتي تعتبر من أفضل وأندر البطاقات في اللعبة.

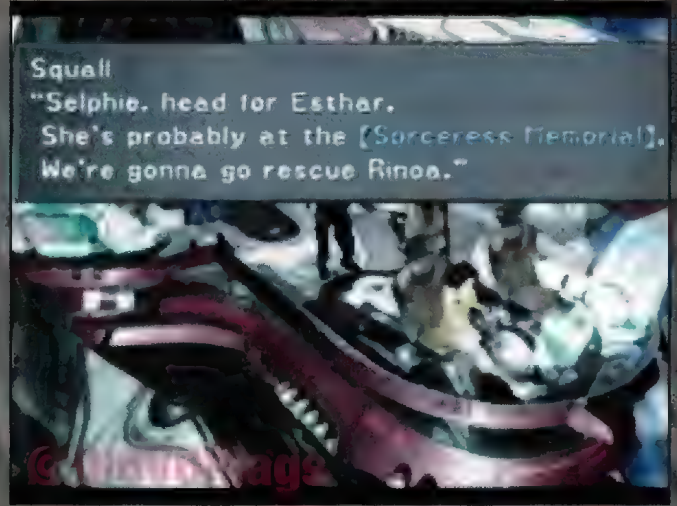


تحدث إلى «بيت» ثم ألق نظرة على رينوا وهي تقوم بفتح القفل الثاني لتخرج بعدها عن سيطرتها، ثم تحدث إلى إيلون طلباً للمساعدة، واتبعها إلى المصعد. ستجد في الأسفل نقطة حفظ، إحفظ اللعبة هناك، ثم إتجه عبر الباب على اليمين عندها سيقوم سكوال بسؤال إيلون عما يحدث لرينوا وستخبرك إيلون بأنه بعد مغادرة الشريرة «التميسيا» لجسد إيديا اتجهت إلى جسد رينوا لتسيطر عليها. لذا ستكون رينوا في خطر ويجب على سكوال إنقاذها، سيلقي سكوال بنفسه في الفضاء الخارجي من أجل اللحاق برينوا التي خرجت للفضاء وسيكون لديك ٩٠ ثانية لانقاذها.

استخدام زر ▲ للزيادة من السرعة وليكن إتجاهك نحو رينوا وبعد أن تصل إلى رينوا وتمسك بها ستجهاًن سوياً لمركبة قريبة منكما.

الملابس لارتداء ملابس الفضاء والتوجه إلى القفص الذي تحتجز فيه «أديل» الشريرة. الآن ألق نظرة أخرى على الشاشة لتجد أن الوحوش حول القاعدة يقتربون أكثر وأكثر. أخرج من غرفة التحكم واتجه عبر السلالم للأعلى واتجه إلى غرفة تغيير الملابس على اليسار لتجد رينوا، إتجه إلى الغرفة الصغيرة على اليمين لتغيير ملابسك وارتداء لباس الفضاء ثم اتجه إلى حيث تقف رينوا بالقرب من الباب. لسوء الحظ لن يفتح الباب وبالتالي لن تكون هناك أية وسيلة للخروج لذا عد إلى غرفة التحكم





السفينة الفضائية راجنا روك

الغرفة المجاورة ستجد الوحش
البنفسجي الآخر وهو توأم الوحش
الأول، إذا تخلصت من الآخر لن
تظهر لك الوحوش ذات اللون
البنفسجي مجدداً.
بعد التخلص من هذا الوحش
إتجه عائداً إلى اليمين وقاتل
الوحش الأحمر في الداهليز وبعد
التخلص منه يجب عليك البحث
عن توأمه والتخلص منه وبعدها
لن تجد هذين الوحشين مجدداً، عد
إلى الأسفل عبر السلالم، وابحث
عن الباب الصغير في الركن الأعلى
لليمين، ستجد هناك وحشاً أخضر
اللون لذا استعد لقاتله وبعد
المعركة إحتفظ اللعبة ثم إتجه
جنوباً وادخل من الباب الشمالي
حيث واجهت الوحش الأحمر لأول
مرة.

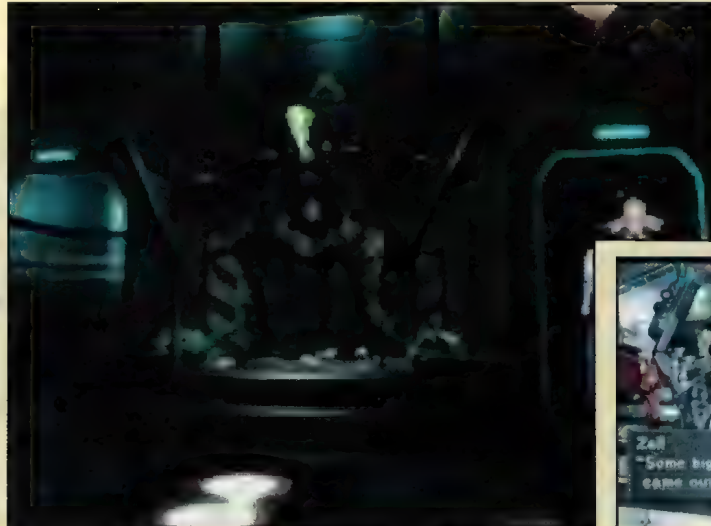
إبحث في نهاية الممر لتجد
نقطة سحب تحتوي على القوى
الخاصة «كيورا» ثم إتجه عبر
الباب على اليسار وعبّر للأمام
عبر الداهليز، ثم ادخل من الباب
أمامك لتجد الوحش الأخضر الآخر
بانتظارك بعد القضاء على هذا
الوحش سيتم فتح الأبواب مما

أسفل السلالم ستجد وحشاً كبيراً
بانتظارك تخلص من هذا الوحش
البنفسجي ثم عبّر الباب باتجاه
الشمال لتجد وحشاً أحمر اللون، لا
تقاتل هذا الوحش وعوضاً عنه
إبحث عن الوحش البنفسجي الآخر
فلنكي تتخلص من الوحش في
هذه المركبة يجب عليك التخلص
من الوحوش ذات الألوان
المتشابهة.
لذا إتجه عبر الباب الأيسر قبل أن
يمسك بك الوحش الأحمر، في

إبحث في نقطة الحفظ
القريبة منك ثم إتجه عبر الباب
باتجاه الشمال ستطلب منك رينوا
تركها بمفردها إذا أخرج
لاستكشاف مركبة راجنا روك
أنها قوتل الحراسة ثم أخرج من
الأبواب وأقرأ لوحة المعلومات
المعرفة المزيد عن هذه المركبة
وعن الوحوش المقيمين فيها. إتجه
إلى نهاية القاعة ثم انزل إلى اليمين
واتجه شمالاً لسلالم لتجنب
الوحش. بمجرد أن تصل إلى

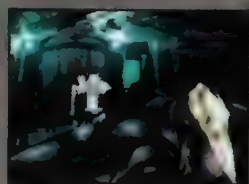
الاسطوانة 3: المرحلة 5

مركبة «راجنا روك» مليئة
بالوحوش. لكل وحش من هذه
الوحوش توأم آخر بنفس اللون
إذا لم تتخلص من الوحشين
ذوي اللون الواحد لن تتمكن من
القضاء عليهما.





الأسطوانة ٢: المرحلة ٥

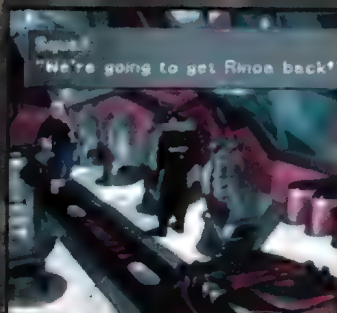


دخول غرفة التحكم والاتصال
بكوكبك الأم.
اتبع التعليمات للتمكن من
قيادة وتوجيه مركبة «راجنا روك»
الفضائية للعودة إلى الكوكب الذي
يعيش فيه سكوال عند عودتك من
الفضاء سيتم تهنيتك بما قمت به
من أجل رينوا وسيعلمك الحراس
بأنهم سيأخذوا رينوا إلى المبنى
التذكاري لحجزها. بعدها
سيغادرون ويصحبهم رينوا. عد
إلى مركبة الراجنا روك واتجه من
الباب على اليسار لتصل إلى غرفة
التحكم الصغيرة.

ستلحق بك كويستس وباقي
المجموعة يقومون بتوبيخك
لسماحك للجنود بأخذ رينوا.
وسيقدر أعضاء الفريق الذهاب إلى
هناك لانقاذها.
الآن عد إلى الجسر واستعد
للرحلة الجديدة.



بعد التخلص من الوحش
البنفسجي سيتوجب عليك
التوجه عبر الدهليز وتجنب
الوحش الأحمر. إذا قاتلت
الوحش الأحمر سيعود الوحش
البنفسجي للظهور مجدداً.



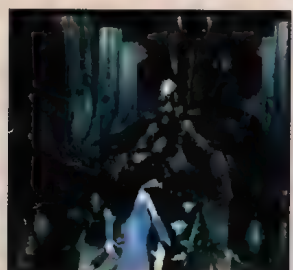
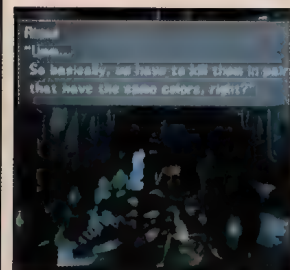
لتجد نقطة سحب على اليسار
إسحب منها القوى الخاصة
«لايفر» ثم عد إلى حيث بوابة
المركبة حيث ستلتقي بالوحش
الأصفر الآخر في الممر. بعد
التخلص منه ستكون قد قضيت
على الوحوش في مركبة «راجنا
روك»، مما يمنحك الفرصة
لاستكشاف المركبة بحرية.
عد عبر الصالة واقطع الباب
أعلى السلالم حيث ستجد المصعد
والذي كان تحت حماية الوحش
الأخضر الثاني. استخدم المصعد
للعودة إلى الأعلى لتتمكن من

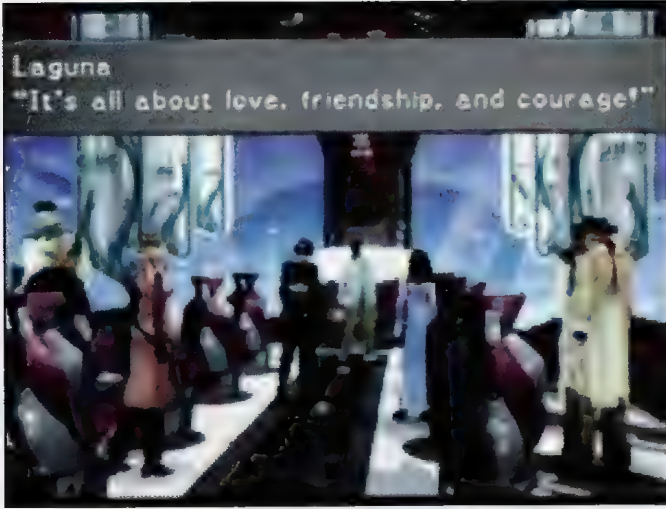
يعني إمكانية دخول المناطق
الأخرى من المركبة الفضائية.
أخرج من الباب على اليسار
لتواجه الوحش الأصفر الأول في
غرفة التحكم الصغيرة.
بعد التخلص من الوحش
الأصفر تفقد جهاز الكومبيوتر في
نهاية الغرفة لتحصل على تقرير
عن الوحوش وتعليمات عن طريقة
التخلص منهم.

عند هذه النقطة لن يبقى لديك
سوى وحش واحد لذا عد من حيث
أتيت حتى تجد مجموعة من
السلالم إصعد منها للطابق الأول

لوائح الوحوش السلوكية

الوحوش في مركبة «راجنا روك» عبارة عن توائم من كل لون، والألوان
هي: بنفسجي، أحمر، أخضر، أصفر.
إذا هزمت أحد الوحوش سيعود للظهور مجدداً ما لم تقضي على التوأم
الآخر بعد الأول مباشرة وإذا هزمت وحشين من نفس اللون لن يعود
هذان الوحشان للظهور مجدداً، هؤلاء الوحوش ليسوا أقوىاء ولكن تأكد
من ربط قوى الحراسة لديك واستخدم القوى الخاصة «سليب» على
الوحش لتتمكن من القضاء عليه بسهولة.





مبنى النصب التذكاري

الاسطوانة ٣: المرحلة ٦

الفكرة. عد إلى الملجأ وعندما تصل هناك اتبع أنجيلو (كلب رينوا) إلى اليسار لتجد حقلاً مليئاً بالزهور. هنا ستلحق رينوا بسكوال لمناقشة الوضع الحالي وسيؤكد لها سكوال بأنه سيطارد الشريرة «التميسيا» عندها سيأتي «زيل» لاخبارك بأن حكومة مدينة إيسثار تطلب استئجار الفريق لمهمة جديدة. عند مغادرتك للملجأ ستظهر إيديا وتقوم بتشجيعكم على أداء المهمة الجديدة. عد إلى مركبة راجناروك واتجه إلى مدينة إيسثار وتوقف في المحطة الجوية واتجه من هناك نزولاً إلى ملتقى الطرق الأول وانعطف من هناك لليمين. حيث ستجد نقطة حفظ. إحفظ اللعبة

الحراسة ثم ادخل المبنى. عندما تصل إلى السلالم اصعد إلى الأعلى ثم إسحب القوى الخاصة «ستوب» من نقطة السحب على اليسار. تحدث إلى الحراس على الباب والذين سيسمحون لك بدخول المبنى.

ستجد فريقاً من المهندسين لاخبارهم بأنك هنا لإنقاذ رينوا عندها سيهرب المهندسين باتجاه اليسار وسيستخدم سكوال سلاحه الجنيليد لانقاذ رينوا، من القفص المحتجزة فيه. عند محاولة الهرب سيظهر شكلاً ضخماً ولكنه لن يحاول مهاجمتك، عند عودتكم بسلام إلى مركبة «راجنا روك» ستطلب منك رينوا زيارة ملجأ الأيتام وسيوافق الجميع على هذه

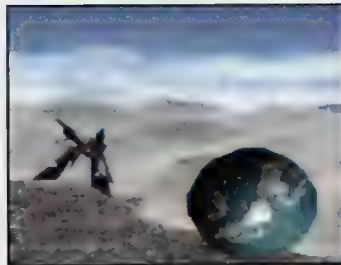
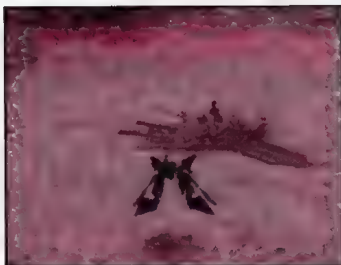
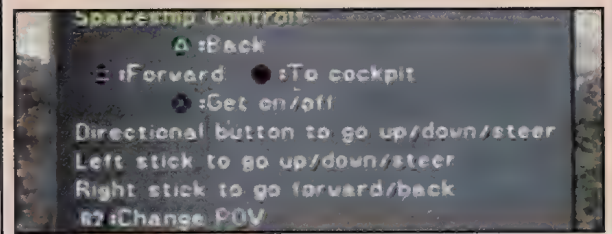
يمكنك الآن استخدام السفينة الفضائية «راجنا روك» في التنقل حول العالم وزيارة أماكن لم تستطع زيارتها من قبل. استخدم الخريطة لتحديد موقع النصب التذكاري واتجه إلى هناك. احفظ اللعبة خارج المبنى واربط قوى



مفاتيح التحكم بمركبة راجنا روك

يمكنك استخدام مركبة راجناروك في التنقل حول العالم. هذه المركبة لا تحتاج لتعبئة وقود كالسيارات لذا ستكون اقتصادية كما أنها ستكون متواجدة متى تشاء. التحكم بمركبة راجناروك يتم كما يلي:

الوظيفة	الزر
توجيه المركبة	أزار التوجيه
توجيه المركبة	عصا التحكم الأناالوج
التوجه للأمام	■
للعودة للخلف	▲
للكوكب والخروج من المركبة	X
تحريك الكاميرا.	R2





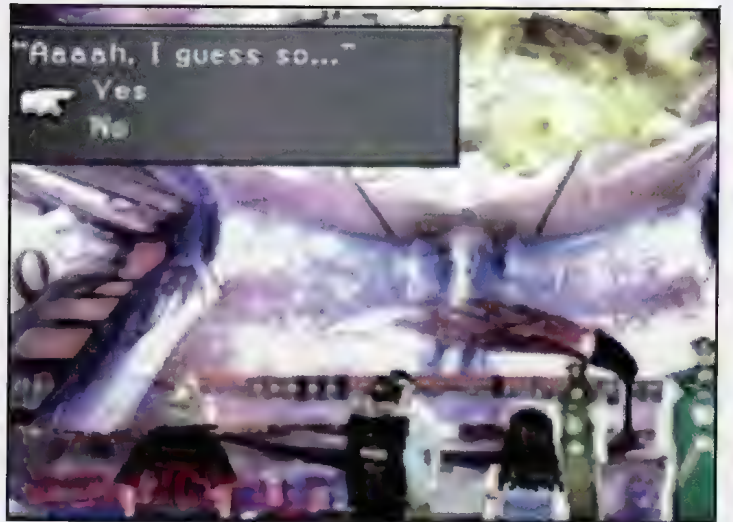
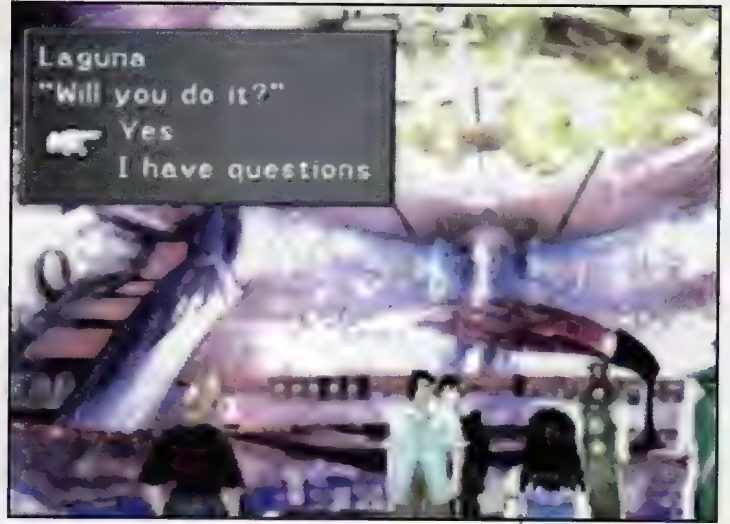
الأسطوانة ٢: المرحلة ٢

بطاقات تادرة

عند عودتك إلى مدينة إيسثار سيتمكن سكوال أخيراً من لقاء لاجونا وكيروس ووارد داخل القصر الرئاسي. يمكنك تحدي لاجونا في لعبة بطاقات يمتلك لاجونا بطاقة سكوال بالإضافة إلى كونه لاعباً ماهراً. لذا من الأفضل لك حفظ اللعبة قبل مواجهته.



مركبة «راجنا روك» سيقوم لاجونا بشرح الخطة مجدداً وسيزودك بنصائح مفيدة لك لمواجهة الأعداء الذين ستواجههم لاحقاً. عندما تكون مستعداً اربط قوى الحراسة لديك ثم احفظ اللعبة خارج مدينة إيسثار. واتجه إلى نقاط مرور مبنى «لوناتيك باندورا».



إيسثار وستجد لديه جميع المعلومات التي تريد معرفتها، يمكنك سؤاله عن إيلون ورينوا بعدها ادخل معه في صلب الموضوع واسأله عن المهمة التي يريد منك أدائها. عندها سيظهر الدكتور أودين وسيقدم لك معلومات أخرى عن سبب مطاردة التيميسيا الشريرة إيلون وكيف يمكن لألتيميسيا السيطرة على ضحاياها مثل إيديا ورينوا وأديل. بعدها سيشرح لك مهمتك والتي يتوجب عليك فيها زيارة المستقبل لهزيمة التيميسيا هناك لانقاذ العالم من شرورها. سيناقش الدكتور الخطة التي يقترحها وسيوافق عليها الجميع. تحدث إلى لاجونا واتجه إلى

هناك. ستجد أن مصاعد مدينة إيسثار معطلة لذا يتوجب عليك المشي للمكان الذي تريده. كما ستجد مجموعة من الوحوش بداخل المدينة. اسلك الممر ثم إتجه عبر الممر الذي يؤدي لجهة الشمال. واصل متجاوزاً السلالم ثم اتجه إلى اليمين عند أول ملتقى طرق. ستجد نقطة سحب على اليسار إسحب منها القوى الخاصة «بليزارد» ثم اتجه شمالاً وادخل القصر الرئاسي لمدينة إيسثار. اتجه للأمام متجاوزاً الغرفة الأولى وواصل عبر القاعة حتى تصل إلى الأبواب. تحدث إلى الحراس ثم ادخل الغرفة لتجد كلاً من لاجونا ووارد وكيروس بانتظارك، لاجونا هو رئيس مدينة



لوناتيك باندورا

الأسطوانة ٣: المرحلة ٧

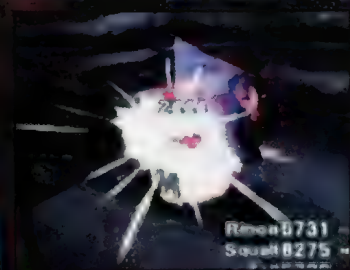
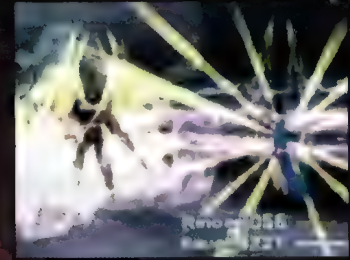
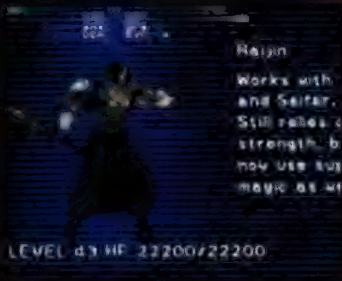
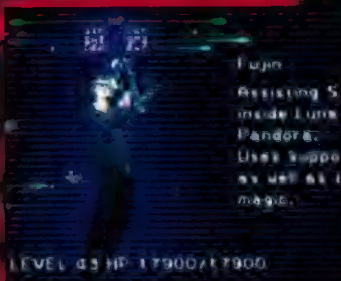


عندما تصل إلى نقطة مرور بناية لوناتيك باندورا اتجه إليها بمركبة «راجنا روك» لتقتحم المركبة دفاعات المبنى وتفتح لك فتحة يمكنك الدخول منها للمبنى. اخرج عبر البوابة في مؤخرة الجسر وانزل الدرج لتصل إلى مبنى «لوناتيك باندورا» لتواجه كلا من فيوجين وريجين بعد المعركة عالج أفراد فريقك ثم انزل السلالم وواصل السير ثم استدر إلى اليسار واسلك الممر لتجد سلالم أخرى ونقطة حفظ. احفظ اللعبة هناك ثم ادخل الدهليز على اليسار واسلك الدهليز نزولا



مشكلة في معرفة طريقك أثناء تواجدك في لوناتيك باندورا، استخدم المصعد الأخضر للتوجه إلى الأسفل ثم اتجه عبر الممر للبحث عن فجوة صغيرة على اليسار ستحصل منها على أداة

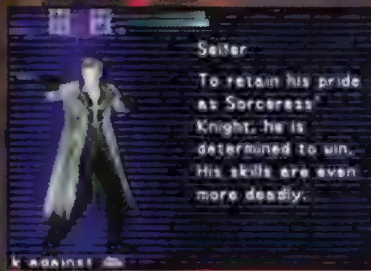
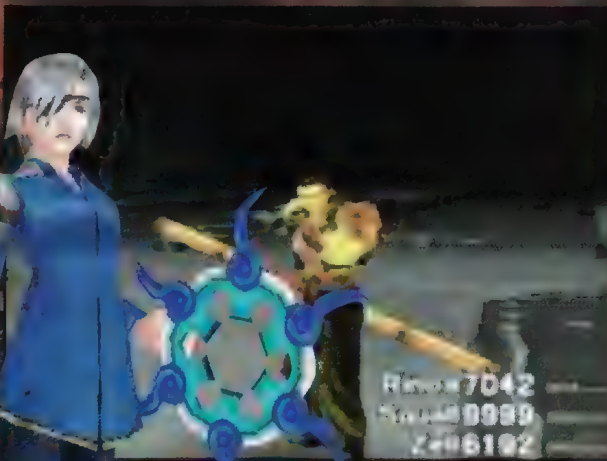
حتى النهاية لتصل إلى مصعد أزرق يقودك إلى الردهة حيث ستجد نقطة سحب تحتوي على القوى الخاصة «كيوراجا». تصميم مبنى لوناتيك باندورا مشابه لمدينة إيستار لذا لن تواجه أية



الرئيسان: فيوجين وريجين

ظل هذان الرئيسان يتمرنان منذ اللقاء الأخير وما هم يعدوان بحركات جديدة. ستقوم فيوجين بعلاج ريجين إذا تعرض لهجمة قوية. يصل حجم الضرر في هجمات هذين الرئيسين إلى ٨٠٠ نقطة كما يستخدمان تشكيلة من القوى الخاصة مثل ميتيور وأفضل طريقة للفوز بهذه المعركة هي بحماية أفراد فريقك في البداية باستخدام القوى الخاصة «تريبيل» على أحد أفراد الفريق ثم اطلب منه استخدام القوى الخاصة «بروتيكيت» و«ريجين» على باقي أفراد الفريق، الآن استخدم القوى الخاصة «ريفلكت» على كل من فيوجين وريجين، راقب مستوى الطاقة لديك واستخدم ضرباتك الجسدية للقضاء على هذين الرئيسين يمكنك الاستيلاء على أداة «ميجاليسير» من هذين الرئيسين وبعد القضاء عليهما ستحصل على (٢٠) نقطة من نقاط القدرة على الفوز.

الاسطوانة ٢: المرحلة ٢

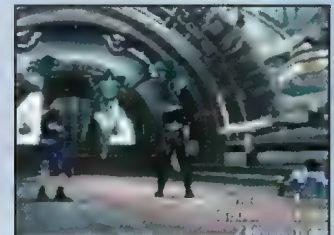
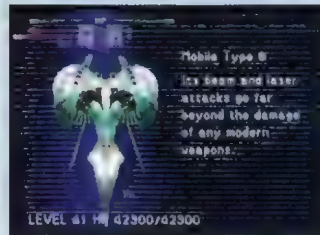


الرئيس: سيفر

لقد تعلم سيفر بعض الحركات الجديدة منذ المواجهة الأخيرة ولكنك لن تواجه أية مشكلة في القضاء عليه. يعتمد سيفر على هجماته الجسدية في أغلب الأحيان والتي يصل حجم الضرر فيها إلى ٨٠٠ نقطة. ولكن في بعض الأحيان سيستخدم القوى الخاصة «فيراغا» و«فليس» عوضاً عن هجماته الجسدية إبدأ هجومك ضد سيفر باستخدام القوى الخاصة «تريبيل» على أحد أفراد الفريق ثم استخدمه في تزويد باقي الفريق بالقوى الخاصة «بروتيك» و«ريج». يمكنك سحب القوى الخاصة «أورا» من سيفر ثم استخدمها على أفراد الفريق والتي ستسمح للفريق باستخدام الهجمات القاضية للشخصيات بدون الانقاص من مستوى الطاقة. يمكنك الاستيلاء على أداة «هولي وار» من سيفر، وبعد الفوز بالمعركة ستحصل على ٤٠ نقطة من نقاط القدرة.

الرئيس موبایل تايب ٨

من الممكن لهذا الرئيس أن يكون كابوساً إذا لم تستعد لهذه المعركة جيداً. ولكن إذا استخدمت التكتيك المناسب لن تواجه أية مشكلة في القضاء عليه. لدى «موبایل تايب ٨» هجمتان رئيسيتان وإذا انفصل الجزآن المتصلان بجسده فهذا يعني إيقاف جميع هجماتك ضده لأنه يصدر استخدام هجمته القاضية والتي من الممكن أن تقضي على جميع أفراد الفريق أو على أقل تقدير تصل بهم إلى مستوى طاقة متدني. إذا لم يتم القضاء على الفريق استخدم القوى الخاصة «كيوراجا» لعلاجهم حتى تنفصل القطعتان المتصلتان بجسد الرئيس الآلي للمرة الثانية بعد أن تمر هذه الهجمة بسلام إبدأ هجومك باستخدام القوى الخاصة «ريج» على جميع أفراد الفريق واستخدم «تريبيل» على أحد أفراد الفريق وركز ضرباتك على الوحش الرئيسي لأنه إذا تغلبت على أساس الآلة سيتم تدمير القطع المنفصلة عنها، وواصل على هذا المنوال حتى تغلب على هذا الرئيس. وبعد الفوز في المعركة ستحصل على ٤٠ نقطة من نقاط القدرة، كما يمكنك الاستيلاء على أدوات مهمة من هذا الوحش منها زيادة القوة والحياة كما ستحصل على مدفع ليزر.



يعتبر الرئيس موبایل تايب ٨ خصماً مربعاً. ولديه مجموعة من الهجمات القوية. عند إنقسام هذا الوحش إلى ثلاثة أجزاء سيقوم باستخدام قوى خاصة لديه تجعل مستوى الطاقة لديك يصل إلى (١) نقطة استعد لعلاج الفريق ولا تهاجم حتى يكون أفراد فريقك بحالة جيدة.

حساباته معك عندها اطلب من ايلون انتظار لاجونا بالخارج بعدها سيخرج كل ريجين وقبوجين لتبقى أنت وسيفر وتبدأ المعركة بينهما

ستحزن رينوا بسبب المعركة عنك وبين سيفر وسيفر بالخارج ليلحق بها سيفر ويأخذها للقاء «التمهية» الأخيرة

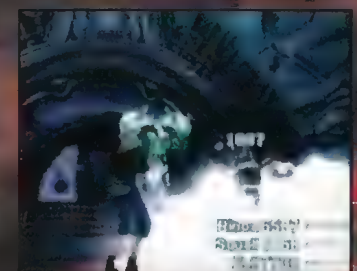
تنتهي بذلك الاسطوانة الثالثة وتنتقل إلى الاسطوانة الرابعة ويبدأ بذلك العد التنازلي للعبة فاينل فانتسي ٨



سيخرج كل من قبوجين وريمين بانتظارك ويصحبهم ايلون، وسيفر في القتال ضدك حتى يحضر سيفر وثنائتان سوية

لزيادة السرعة، بعد الحصول على الأداة واصل السير لأعلى الممر لتحقق نقطة حقلية ثم اتجه شمالاً حتى تصل إلى ملتقى الطرق لتواجه قبوجين وريجين للمرة الثانية ولكنهم هذه المرة لن يقاتلوك بل سيقومون بتقديمك إلى الرئيس موبایل تايب ٨٨

بعد المعركة الصعبة ضد الرئيس واصل في الممر واستخدم المصعد في النهاية، لتصل إلى قبوجين وريجين اللذين ستجدهما بانتظارك ومعهما ايلون، تحدث إليهما ليظهر سيفر لتسوية



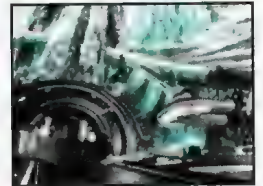
التمهية الأخيرة

عالم الوقت الممضف

الأسطوانة ٤: المرحلة ١

بعد إنتهاء معركتك ضد سيفر عد إلى المنطقة التي شهدت المواجهة ضد الرئيس «مويابل تايب ٨» وتسلق المبنى من الناحية اليمنى. تسلق السلم الثاني ثم إسحب بعضاً من القوى الخاصة «بريك» من نقطة السحب المخفية ثم أنزل لتجد ماسورة مائلة امش فوق الماسورة للأعلى، اتجه لليمين لتصل إلى جسر اعبر هذا الجسر لتصل إلى كهف، ادخل الكهف لتجد سيفر ورينوا أمام أديل الشريرة. ستتحني اديل للأمام وتلتقط رينوا لتبدأ المعركة ضد أديل.

بعد إنتهاء المعركة سيظهر كلاً من لاجونا وإيلون عندها ستقوم إيلون باستخدام قواها الخاصة



بإرسال رينوا إلى الماضي. بعد ارسال «رينوا» للماضي ستقوم إيلون باستدعائها للحاضر، وبعد ذلك سيبدأ عالم الوقت الممضف حيث سيتمكن سكوال وأفراد الفريق من التنقل ما بين الماضي والحاضر والمستقبل. سيقتراح سكوال على الفريق التوجه إلى منزل إيديا لذا احفظ اللعبة في نقطة الحفظ ثم اتجه عبر الممر لتصل إلى غرفة مظلمة حيث سيتوجب خوض معركة جديدة. بعد المعركة سيجد أفراد الفريق أنفسهم خارج منزل إيديا. اتجه

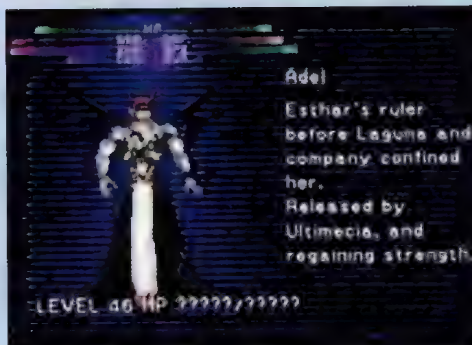
إلى اليمين ثم اعبر الباب وبعدها أخرج من الباب في الناحية الشمالية لتصل إلى الشاطئ. عندما تصل هناك سيتغير المشهد لتتمكن من رؤية قصر «التميسيا» للمرة الأولى. اتجه شمالاً لتجد نقطة سحب تحتوي على القوى الخاصة «تريبيل». واصل باتجاه الشمال حتى تصل إلى سلسلة ضخمة. اصعد عبر هذه السلسلة حتى تصل إلى القمة، بعد ذلك إحفظ اللعبة في نقطة الحفظ هناك واصعد الدرج لتصل إلى «قصر التيميسيا».

الرئيسة: أديل

هذه المعركة ستكون حامية بالفعل، حاول فيها تركيز ضرباتك على إيدل ولا تضرب رينوا المقيدة أمام الشريرة أديل. إذا ماتت رينوا خلال هذه المعركة ستنتهي اللعبة وستوجب عليك عندها الإعادة من آخر نقطة حفظ. لذا تأكد من عدم استخدام قوى خاصة تؤدي «رينوا». إيدل لديها مجموعة من الحركات القوية مثل «التيما» التي يصل فيها الضرر إلى (٢٥٠٠)

نقطة، حاول الحفاظ على مستوى الطاقة لديك بحالة جيدة باستخدام القوى الخاصة «ريجن» على أفراد فريقك بمن فيهم «رينوا». ستقوم أديل بسحب القوى من رينوا إليها، لذا واصل ضرب أديل لتتمكن من القضاء عليها بسرعة. ولا تنس استخدام القوى الخاصة «كيوراجا» لعلاج فريقك أثناء المعركة. يمكنك الاستيلاء على أداة «سامانثا سول» من أيدل.

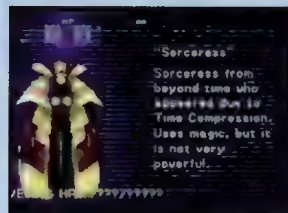
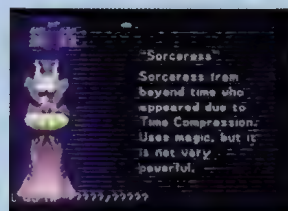
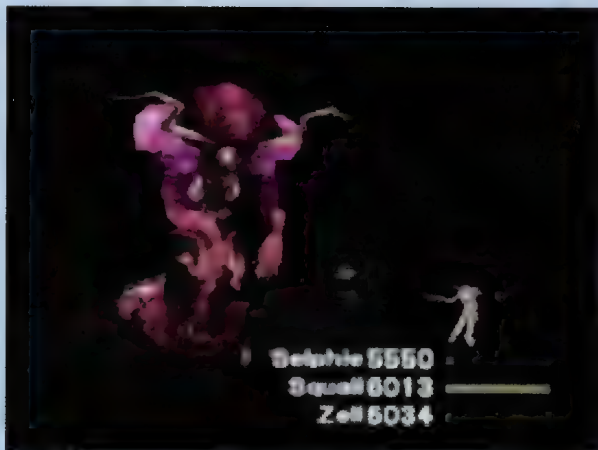
الشيء الأساسي الذي يجب عليك الاهتمام به أثناء المعركة هو حماية رينوا مهما كان الثمن. استخدم القوى الخاصة «ريجن» على أفراد الفريق بمن فيهم رينوا. ثم استخدم ضرباتك ضد أديل.





الاسطوانة ٤: المرحلة ١

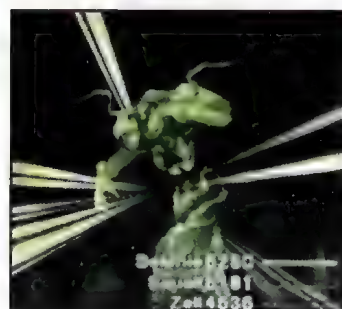
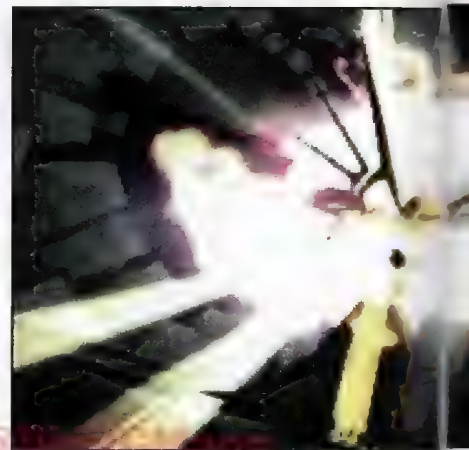
الرئيسة: سوريسيس



بعد كل هجمة منك، وسوف تستعد للقيام بالحركة القاضية «التيما» وسيبدأ عدداً تنازلياً لخمسة ثوان يتوجب عليك أثناء ذلك علاج أفراد فريقك بسرعة، وبعد هجمة التيما اجم عليها بأقوى ما لديك مع تخصيص أحد أفراد الفريق لاستخدام القوى الخاصة «تريبيل» على نفسه، مما يمكنه من استخدام القوى الخاصة لثلاثة مرات في جولة واحدة، وبعدها عالج أفراد الفريق، ثم اجم بكل ما لديك من قوى، وابق على هذا الحال حتى تقضي على تلك الشريرة، يمكنك سحب القوى الخاصة «فلير» وبعد إنتهاء المعركة ستحصل على ٥٥ نقطة من نقاط القدرة.

عند بداية هذه المعركة ستقاتل عدداً كبيراً من الشريرات، وسيظهرن على شكل أزواج في كل مرة في مناطق مختلفة من عالم الوقت المضغوط. لدى تلك الشريرات قوى خاصة ضعيفة، وإذا استخدمت القوى الخاصة «ريجن» على أفراد الفريق لن يكون لهجماتهن أي أثر يذكر، استولي على ما تشاء من أدوات «ميتيور ستون» وفي كل مرة يظهرن لك، ستكون هذه الأداة الهامة معهن. وقريباً ستتمكن من رؤية الرئيسة الحقيقية ذات المنظر المخيف والمزودة بحركات خاصة قوية جداً، وهي مخادعة فعلاً حيث ستقوم بشن هجمات عكسية عليك

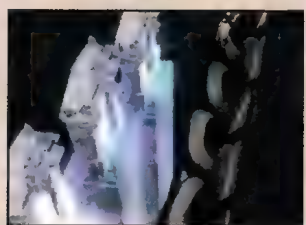
سوط



البوابات الثلاث

أثناء صعودك للسلسلة ستجد ثلاث بوابات على الناحية اليسرى، بالقفز على إحدى هذه البوابات ستتمكن من الانتقال إلى المدينة التي تمثلها هذه البوابة لجمع المزيد من الأدوات والقوى الخاصة، أو تطوير أسلحتك في المنطقة التي تعود إليها كل بوابة.

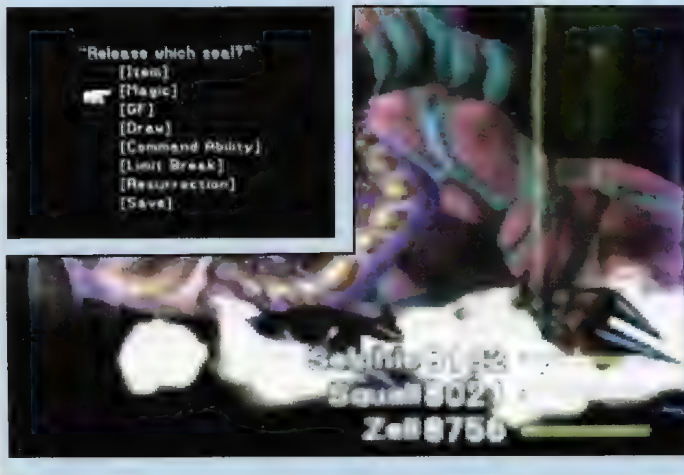
- البوابة ١: مدينة ديلينج
- البوابة ٢: مدينة بالامب
- البوابة ٣: شواطئ ايسنار





الرئيس: سينكسارا

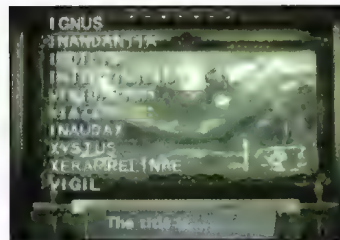
إذا قمت بعلاج أفراد فريقك وربط قوى الحراسة خارج القصر لن يشكل هذا الرئيس أية مشكلة بالنسبة لك. سيقوم هذا الرئيس باستدعاء وحوش أخرى أثناء القتال لمساعدته لذا ركز ضرباتك باتجاه الرئيس لن يتبع هذا الرئيس أي استراتيجية معينة ضدك لذا واصل توجيه الضربات نحوه حتى يسقط. بعد الفوز عليه ستحصل على أداتي «ويزارد ستون» وأداة «ميجا ليكسين» كما ستحصل على ٣٠ نقطة من نقاط القدرة.



قبل دخولك للقصر يتوجب عليك تقسيم فريقك إلى قسمين لذا تأكد من أن قوى الحراسة مربوطة بكل أفراد الفريق ثم اتجه أعلى السلالم إلى القصر.

عندما تصل داخل القصر الكئيب ستجدان كل القوى التي لديك لاتعمل داخل القصر ليبقى لك خيار واحد عند القتال وهو خيار «هجوم» Attack. إصعد السلالم لتجد أول خدم التمسيسا وهو «سفينكسارا».

بعد انتهاء المعركة يمكنك



في اللوحات. تفقد اللوحة الكبيرة على اليسار وادخل الكلمات (VIATOR INTERVIG) لتواجه الخادم الجديد من خدم «التمسيسا».

الاسطوانة ٤: مغرقة

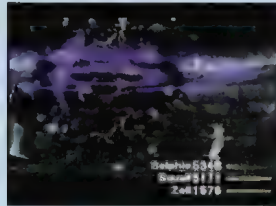




الاسطوانة ٤: المرحلة ٢

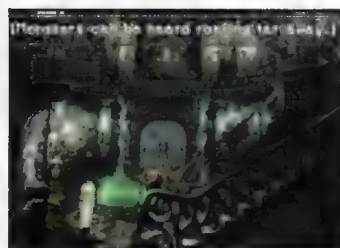
الرئيس: ريد جاينت

هذا الوحش الضخم أحمر اللون محصن بشكل جيد جداً وضرباته قوية. لديه هجمتان رئيسيتان الأولى ضربة الغأس والتي يصل فيها حجم الضرر إلى ١٢٠٠ نقطة من أحد أفراد الفريق. والهجمة الأخرى تصيب جميع أفراد الفريق. والطريقة الوحيدة لهزيمة هذا الوحش هي باستخدام القوى الخاصة وقوى الحراسة نظراً لكون هجماتك الجسدية التي تعتمد على السلاح المجرد لن تكون مجدية ضد هذا الوحش. مفتاحك للفوز بهذه المعركة هو القوى الخاصة «ديمي» والتي يمكنك سحبها من هذا الوحش بكل حرية. استخدم القوى الخاصة «ديجن» على أفراد فريقك وواصل استخدام القوى الخاصة حتى يصل حجم الضرر منها على الوحش إلى ٢٠٠ نقطة عندها استخدم أضعف هجمة لديك ليسقط هذا الوحش سريعاً وتحصل بعد المعركة على أداة «دايموند آرمر» و ٣٠ نقطة من نقاط القدرة.



الحرزوني واتجه بعد ذلك عبر الباب إلى اليسار أسلك الدهيل حتى النهاية، ثم اخرج من الباب على اليمين للعودة إلى الردهة. عد إلى الأعلى عبر السلالم ومن هناك اتجه يميناً لتجد باباً آخر.

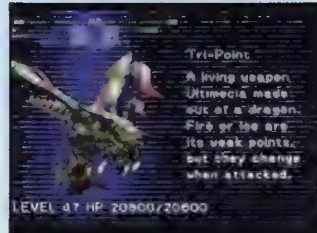
أعبر من خلال هذا الباب لتجد



إقرع الجرس وخذ الفريق إلى الناحية الأخرى من فناء النافورة لمواجهة الرئيس الاختياري الجبار «التميت ويبون».

الرئيس: تري بوينت

ستكون هذا لمعركة أصعب بكثير من المعركة التي سبقتها ولكن إذا قمت بربط قوى الحراسة واستخدمت القوى الخاصة بطريقة صحيحة فلن تحتاج للكثير من الوقت حتى تقضي على هذا الرئيس. في كل مرة تهاجم فيها تري بوينت سيرد عليك بهجوم معاكس يسمى «ميجا سبارك» يصل حجم الضرر منه إلى ٣٠٠٠ نقطة من كل فرد من أفراد الفريق. لهزيمة هذا الرئيس يتوجب عليك ربط القوى الخاصة «ثندر» بدفاعك وذلك لتقليل مستوى الضرر الناتج عن هجمات «تري بوينت» الهجمة الأخرى التي يجب عليك الحذر منها هي هجمة الذيل من «تري بوينت» والتي يصل الضرر منها إلى ٤٠٠٠ نقطة ولكن لحسن الحظ أنها تصيب أحد أفراد الفريق. للقضاء على هذا الرئيس استخدم أقوى ما لديك من هجمات وركز في استخدام قواك الخاصة على «فاير» و«آيس» للتخلص من هذا الوحش الطائر وبعد انتهاء المعركة ستحصل على أداة «روكيت إنجين» و (٣٠) نقطة من نقاط القدرة.



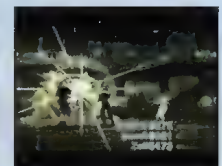
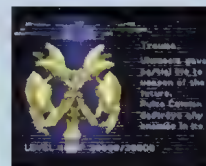
اتجه للأمام حتى تسقط الثريا (النجفة) لتصل معها إلى الغرفة بالأسفل، إتجه للأمام وافتح الفجوة الصغيرة واتجه لأسفل السلم الحرزوني لتواجه خادم «التميسيا» الثاني والذي يدعي «تري بوينت»، بعد التخلص منه يمكنك استعادة قوى أخرى من القوى المسلوقة منك وبعد اختيارك لهذه القوى اتجه إلى الركن الأيمن البعيد لتجد نقطة سحب مخفية يمكنك عندها سحب القوى الخاصة «أورا» عد عبر السلم




استعادة إحدى القوى التي سلبت منك ومن الأفضل اختيار القوى الخاصة التي ستسمح لك بعلاج أفراد فريقك من القوى التي جمعتها سابقاً. اعبر الأبواب أعلى السلالم ثم

الرئيس: تراوما

لدى هذا الوحش هجمة خطيرة تسمى «ميجا بولز كانون» يصل فيها حجم الضرر إلى ١٥٠٠ نقطة من كل فرد من أفراد الفريق. كما يمكنه استدعاء نسخ مصغرة منه تسمى «دروما» لمساعدته. من المفترض أن لا تواجه أية مشكلة في القضاء على هذا الرئيس، ابدأ المعركة باستخدام القوى الخاصة «ريجن» على أفراد فريقك ثم ركز ضرباتك على الرئيس «تراوما» وتجاهل النسخة المصغرة التي ستختفي عند القضاء على «تراوما». بعد المعركة ستحصل على ٣٠ نقطة من نقاط القدرة.



الرئيس: كروبا



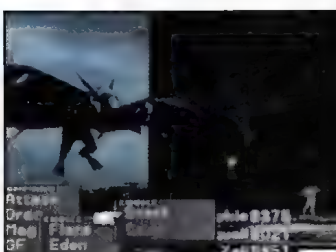
Gargantuan

A large monster, but it mainly uses magic to attack. Physical attacks anger it, and it may counter-attack.

LEVEL 46 HP 14036/14800



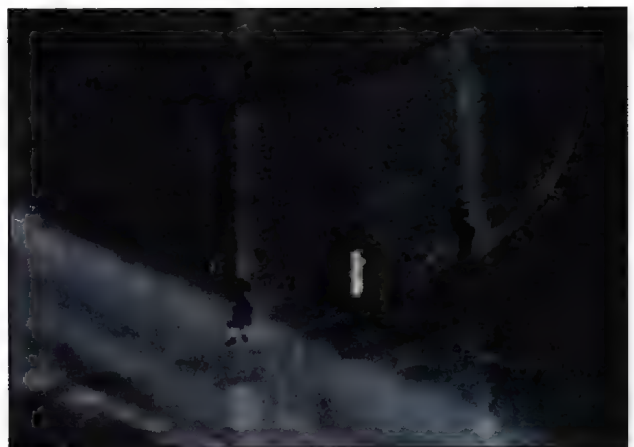
الآن غير قوى الحراسة لدى أحد
أعضاء الفريق الآخر لإضافة قوى
الحراسة «ديابلوس إنكاونتر»



بعد التخلص من هذا الخادم
عالج أفراد فريقك ثم استخدم



ستكون الكلمات باهتة ولن تتمكن من رؤيتها ولكن أثناء

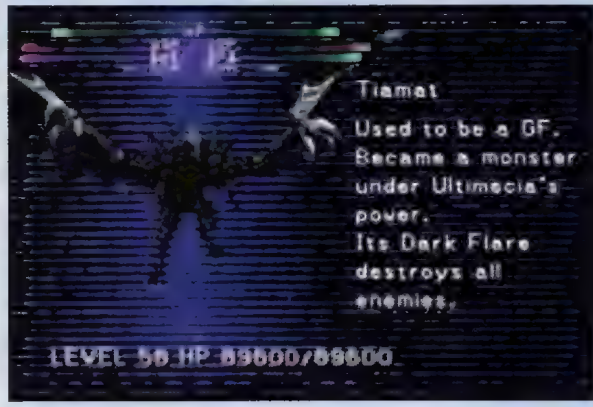




الاسطوانة ٤: المرحلة ٢

الرئيس: تيامات

هذا الوحش الضخم يبدو مخيفاً ولكنه في واقع الأمر لا يشكل أية صعوبة بالنسبة لك يستخدم هذا الوحش هجمة واحدة قوية جداً هي «دارك فليز» ولكنها تأخذ وقتاً طويلاً حتى يقوم بها. استخدم القوى الخاصة «شيل» و«ريجن» و«أورا» على أفراد فريقك. قبل الهجوم على تيامات يمكنك سحب القوى الخاصة «إيدن». بعدها استخدم هجماتك القاضية ضد هذا الوحش ولن تضي فترة طويلة حتى يكون هذا الوحش منتهياً، ولكن لا تنس استخدام القوى الخاصة «شيل» و«ريجن» و«أورا» والتي سيكون لها دور في تحصين لاعبيك ضد الهجمة الجبارة لهذا الوحش بعد الفوز ستحصل على أداة «ستيتوس جارد» و٣٠ نقطة من نقاط القدرة بالإضافة إلى استعادة جميع القوى المسلوقة منك.



لتجد مفتاح قبو الكنز. اصعد السلالم لتصل إلى الجسر الواهن. اضغط زر ▲ لتعبر خلال الجسر الخشبي والتقط مفتاح مستودع الأسلحة (إذا حاولت الركض سيسقط منك المفتاح وسيتوجب عليك عندها البحث عنه بالقرب من مستودع الأسلحة) عد إلى النافورة عند الفناء واستخدم نقطة التحول لينتقل التحكم إلى الفريق الآخر. الآن وبالفريق الآخر عد إلى الردهة. تسلق السلالم للأعلى ثم اسلك الممر على اليمين لتعود إلى القبو.

استخدم مفتاح مستودع الأسلحة لفتح باب المستودع وادخل لتجد وحشاً مختبئاً في آخر الغرفة قبل الاشتباك معه في معركة عاليج أفراد فريقك واربط قوى الحراسة لديك ثم واجه هذا الوحش بعد إنتهاء المعركة عاليج أفراد الفريق ثم ابحت في غرف مستودع

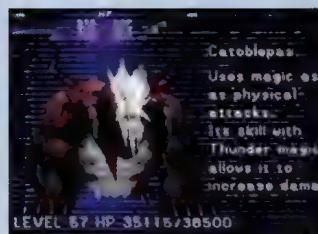


والذي سيقبل من عدد الوحوش التي تواجهها أثناء تنقلك في القصر وبعد ذلك اعبز الباب على الناحية اليسرى واسلك الدهليز حتى تصل إلى الموقع الذي سقطت فيه الثريا واتجه بالفريق إلى حيث نقطة التحول واضغط المفتاح المخفي لينتقل التحكم إلى سكوال وفريقه، الآن اصعد السلالم للأعلى حيث يمكنك العبور من تحت الثريا بدون أن تسقط ثم ادخل من الباب المقابل لتواجه خادماً جديداً من خدم التمسيسيا.

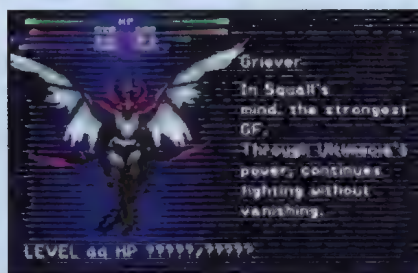
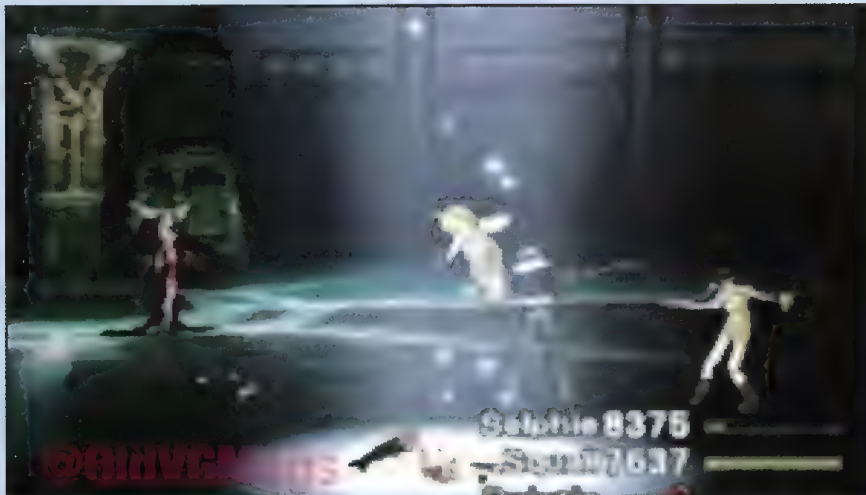
بعد إنتهاء المعركة عد إلى ردهة القصر وانزل السلالم إلى القاع ثم ادخل من الباب على الناحية اليسرى واسلك طريقك إلى الغرفة أسفل الثريا. إتجه شمالاً عبر الباب إلى فناء صغير ثم إتجه للناحية اليسرى واسحب القوى الخاصة «سلو» من نقطة السحب، ابحت في النافورة

الرئيس: كاتوبليباس

إذا لم تكن مستعداً لهذا الوحش فأنت في ورطة. يصل الضرر من هجماته إلى ٢٠٠٠ نقطة، كذلك يستخدم هذا الوحش القوى الخاصة «ثندر». إبدأ المعركة باستخدام القوى الخاصة «ريجن» و«أورا» على أفراد الفريق ثم استخدم هجماتك القاضية ضد هذا الوحش. إحذر فعند اقتراب المعركة من النهاية سيستخدم «كاتوبليباس» هجمته الأخيرة «ميتيور» والتي يصل حجم الضرر فيها إلى أكثر من ٤٠٠٠ نقطة. يمكنك سحب القوى الخاصة «ميتيور» من هذا الوحش حيث ستستفيد منها في المعارك القادمة. ستحصل على ٣٠ نقطة من نقاط القدرة وستستعيد إحدى قواك لتبقى القوة الأخيرة والتي تستعيدها من «تيامات».



الرئيسة: التيمسيا



ها نحن نصل إلى آخر خصم في اللعبة. إنس الوحوش الذين واجهتهم من قبل واستعد للقضاء على «التيمسيا»، إنها السبب في معاناة كل من إيديا وريونا وهي أقوى خصم في لعبة فاينل فانتسي 8، سيتوجب عليك استخدام جميع المهارات التي تعلمتها والأدوات التي جمعتها خلال رحلتك.

تستخدم «التيمسيا» القوى الخاصة «التيما» و«ميتيور» و«هولي» والعديد من الحركات القوية كما يمكنها استدعاء قوى حراسة خاصة بها للمساعدة في المعركة ضدك.

لن يكون لديك أي اختيار في الشخصيات التي ستقاتل بها التيمسيا، فإذا تم القضاء على إحدى الشخصيات ستحل محلها شخصية أخرى.

إذا تمكنت من إلحاق الضرر بالتيمسيا ستقوم هي باستدعاء «جرايفر» وستترك التيمسيا أرض المعركة لبعض الوقت.

استخدم الاستراتيجية ذاتها في مواجهتك مع «جرايفر» باستخدام القوى الخاصة «شيل» و«ريجن» و«أورا» للمساعدة في المعركة عند

قرب هزيمة «جرايفر». ستعود التيمسيا إلى أرض المعركة وتقوم بربط نفسها مع جرايفر وتتحول لوحش جبار، وستبدأ المعركة من جديد.

واصل ضربها بضربائك القاضية مع استخدام القوى الخاصة «التيما» و«ميتيور» عند هزيمتها ستأخذ فترة قصيرة من الراحة لتبدأ المعركة ضد «التيمسيا» في آخر تحول لها، وستكون هذه المعركة كابوساً فلدی «التيمسيا» هجمات فتاكة مثل «هيلز جد جمنت» والتي تجعل عداد الطاقة لدى جميع أفراد فريقك (١) نقطة فقط.

بعدها استخدم أدوات العلاج لديك مثل «ميجا ليكسیر» لعلاج أفراد فريقك وواصل استخدام أقوى مالدیک من هجمات للإضرار بهذه الشريرة، وبعد كفاح طويل ستتمكن من القضاء على «التيمسيا».

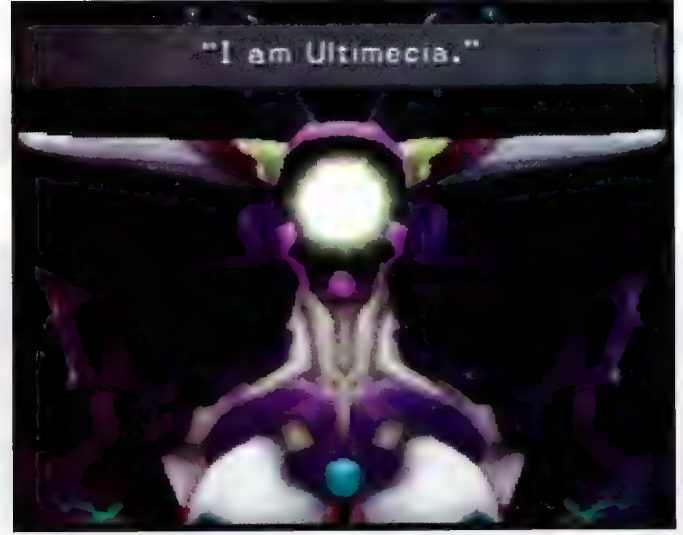
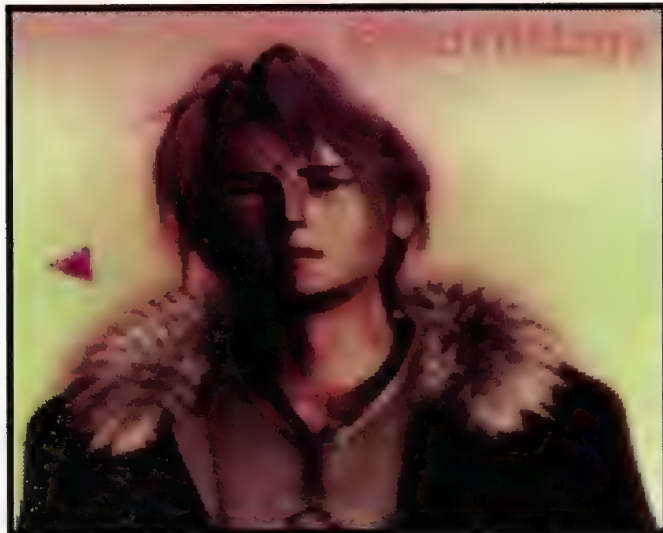
تهانينا لقد تمكنت من القضاء على التيمسيا بعد المعركة يمكنك الآن الاستمتاع بالعرض الختامي الذي لن نقول عنه إلا كما قلنا عن عرض البداية..... قمة في الروعة (كما اعتدنا من شركة سكويرسوفت).



الأسطوانة ٤: المرحلة ٢



بعد التخلص من «ثيامات» عد إلى برج الساعة واقفز باستخدام الجرس إلى المنحدر الحزوني. واصل التسلق للقمة وعندما تصل إلى هناك إسحب القوى الخاصة «ستوب» من نقطة السحب على الحافة في الناحية اليسرى. إتجه جنوباً وتسلق واجهة الساعة لتجد سلماً يقود للأسفل. انزل منه واتجه عبر الممر لتجد نقطة حفظ على اليسار. الان لا تنس حفظ اللعبة هنا وربط قوى الحراسة لكل أفراد فريقك وعلاجهم تماماً استعداداً للمعركة الأخيرة.



نقطة سحب في التابوت الأوسط، بعدها عد إلى النافورة في الغناء واتجه عبر الأبواب في الجانب البعيد ثم تسلق السلالم على الناحية اليمنى واتجه عبر الجسر الواهن لتدخل من الباب الذي أمامك مباشرة ثم ابدأ في تسلق المنحدر المحزوني لأعلى البرج، وعند اقترابك من القمة سترى جرساً يتحرك للوراء ثم للأمام. اضغط زر X لتقفز إلى الجرس ثم اقفز فوقه لتتمكن من القفز للمنصة الصغيرة في الطرف الآخر. اعبّر متجاوزاً الثغرات على اليمين لتجد آخر خدَم التيميسيا ويدعى «ثيامات».

الأسلحة لتجد نقطة سحب. اسحب منها القوى الخاصة «التيماس». ثم اخرج من القبو حتى تصل إلى سلالم على اليسار انزل عبر الدهليز المتهاك لتجد نقطة حفظ. احفظ اللعبة هناك ثم انزل إلى الطابق الأرضي باستخدام المصعد. عندما تصل إلى الممر ابحث في الجدار على الناحية اليسرى لتجد الباب السري للخزينة ادخل من هذا الباب لتجد أربعة توابيت والتي ستفتح وتغلق عند تفقدها وعندما يتم فتح الأربعة توابيت جميعها ستواجه خادماً جديداً من خدَم «التيميسيا» بعد التخلص من هذا الخادم ستجد



الحصول على وحوش الاس



تمثال يحمل في أحد عينيه
ياقوته، إصعد السلم الموجود
بجانبه والتقط الياقوته ثم إنزل
وتابع الصعود لتصل إلى القبة
ومن هناك اتبع الممر الضيق على
اليسار ثم اصعد الدرج كي تجد
تمثالا آخر يحمل في أحد عينيه
ياقوته.

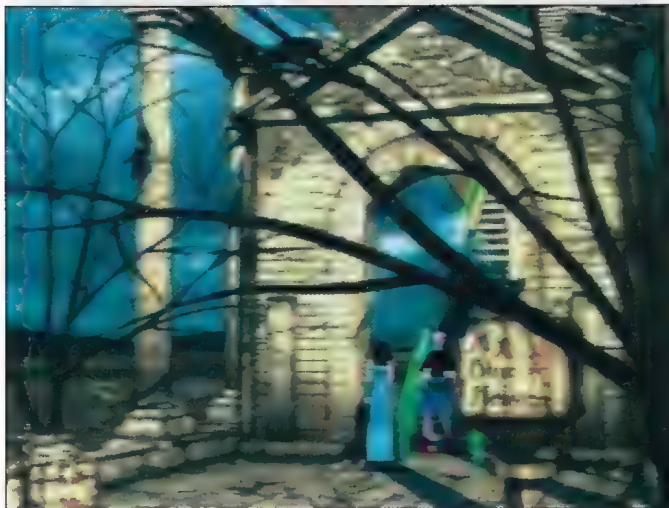
ضع الياقوته التي التقطتها من
الأسفل لتحصل على الرقم السري،
بعد ذلك التقط الياقوتتين وعد إلى
التمثال الذي بالأسفل وضعهما في

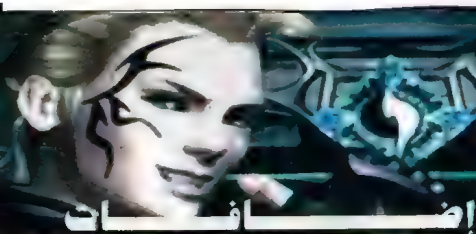
الصخري وهو عبارة عن مصعد.
بعد أن يصل المصعد إلى الأعلى
ستقف أمام سلمين، السلم الأيمن
يقودك إلى نقطة سحب «أرو» بينما
يأخذك الأيسر إلى غرفة مليئة
بالآلات. إضغط الزر الموجود بهذه
الغرفة ثم إنزل لأسفل السلم مرة
أخرى.

ستلاحظ الآن ظهور زر آخر أمام
المصعد، إضغط هذا الزر ثم اصعد
عبر الدرج الذي سيظهر على اليسار
حتى تصل إلى المنطقة التي بها

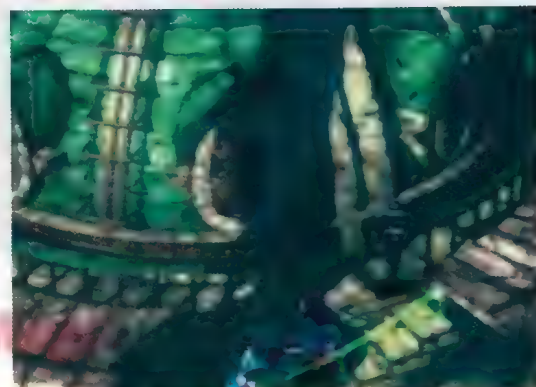
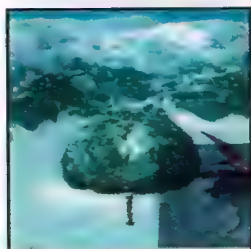
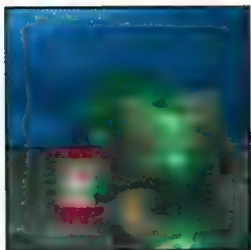


أودين: يمكنك الحصول على هذا
الفارس في الاسطوانة الثانية بعد
طيران مدرسة بالامب. توجه إلى
منطقة سنتر رون الموجودة
جنوب الخريطة، احذر فوحوش
هذه المنطقة يستخدمون قوى
«ديث» لذلك جهز دفاع فريقك
بهذه القوى. ويفضل أن تستخدم
قدرة Enc-None والتي يمتلكها
ديابلوس لتتجنب القتال مع هذه
الوحوش إذا كانت قوتك لا تسمح
لك بمواجهتهم. المنطقة الأولى من
سنتر رون بسيطة، فقط اتبع
الطريق حتى تصل إلى المكعب





تدعاء السرين



الامساك بالشوكوبو

جعلت عملية الإمساك بالشوكوبو في فاينل فانتسي ٨ أصعب من السابق، حيث يتوجب عليك أولاً زيارة إحدى غابات الشوكوبو ثم الاستماع إلى كلام حارس الغابة الممل والذي سيرفك على «Sonar Choco» والتي تستخدم الصوت لمعرفة موقع الشوكوبو و«Choco Ziner» التي تستخدم لإنزال الشوكوبو، كل ما عليك عمله هو إنزال كمية من الشوكوبو الصغار وحل اللغز بحيث لا يتبقى لديك بالمنطقة سوى شوكوبو واحد، عندها افحصه لينادي أمه وتمسك بها.

أودين بلا حراك حتى انتهاء الوقت، بعدها سينفذ حركة يقتل بها جميع الشخصيات. بعد هزيمة أودين ستحصل على بطاقة أودين كما أنك ستحصل على لوك سكرول عند استخدام قوى «مج».

البحث عن ملك تومباري

بعد أن ينضم إليك أودين اتجه إلى مدخل البرج وأبدأ بقتال وحوش التومباري وبعد أن تقضي على ٢٠ من هذه الوحوش سيظهر لك ملكهم الذي سينضم إليك بعد هزيمته. قم باستخدام هيسيت على جميع الشخصيات ثم أبدأ باستدعاء قوى الحراسة.

عينيه، أدخل الرقم السري وستفتح لك البوابة التي بالأسفل ادخل منها واستعد لمواجهة أودين.

لقاء أودين

مشكلة اللغز السابق تكمن في الوقت، فمن المفترض أن تنهي اللغز وتقضي على أودين خلال ١٩ دقيقة، وهذه عملية ليست صعبة إذا كنت تمتلك Enc-None. استخدم حركة «تريبيل» على جميع الشخصيات ثم أبدأ بأداء الحركات الخاصة القوية، واحذر من استخدام قوى الحراسة لأنها ستضيع عليك الوقت .. سيفف

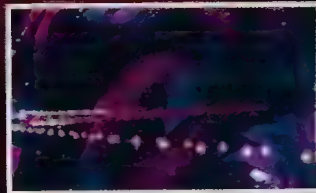
ملك البطاقات

الوصول إلى ملك البطاقات صعب بعض الشيء. تحدث إلى زو على الجسر ثم اذهب إلى العيادة وتحدث إلى الدكتور كاد والعب معها لعبة البطاقات. بعدها ستخبرك بأن الملك قادم، عد إلى غرفة سكوال واخذ للنوم ليظهر لك ملك البطاقات في المنام وستحصل منه على بطاقة جيلجامش.

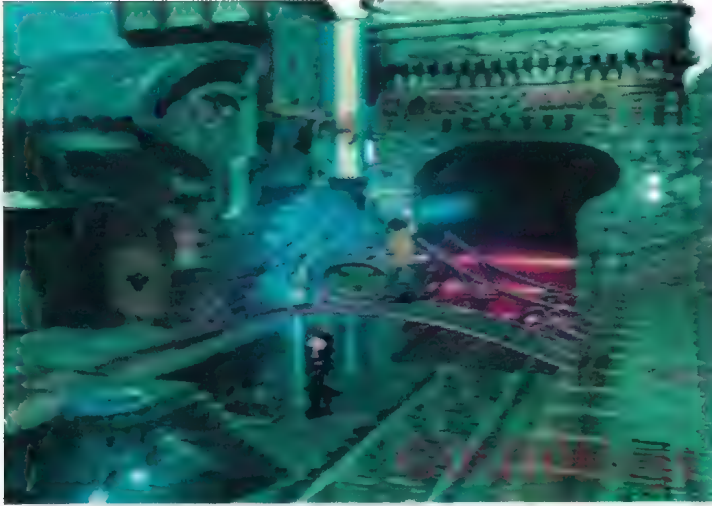
دووم تيرين



وأخيراً مالبورو تينتكل Malboro Tentacles الذي يمكنك انتشاله من وحش مالبورو المتواجد في جزيرة الهافن وخول استار، بعد الحصول على جميع ما سبق اذهب إلى قائمة الأدوات وتخلص السالمون رينج.



يعتبر الدووم تيرين أصعب قوى الحراسة. يمكنك الحصول عليها لأنها تتطلب منك دمج بعض الأدوات التي يصعب الحصول عليها، وهي السالمون رينج Solomon Ring وتحصل عليه من منطقة تير بوينت، وهي المنطقة التي تهيئ فوقها لوناتيك باثدورا ستيل بايب تحتاج إلى ستة من هذه الأدوات ويمكنك انتشالها من وحش وينيجو الموجود عند غابة تيمبار وقاعدة صواريخ جالباديا وستة ريميدي ريس Remedy + وتحصل عليها عن طريق تطوير ١٠٠ من الريميدي.



بعد ذلك سيطرح عليك باهموت سؤاله الأخير وهنا يتوجب عليك اختيار الخيار الثالث وهو خيار خفي بعدها ستقاتل باهموت العظيم .

مواجهة باهموت

عند بداية المعركة استدعي قوى الحراسة دووم ترين لتتمكن من كف بصر باهموت وإضعاف دفاعه.

بعد ذلك قم باستخدام أداة «أورا» ونفذ الحركات الصاعقة واستدع جميع قوى الحراسة باستثناء إفريت وبرودارز وكوين اكوئل. وعند تعرضك لأية أضرار من باهموت قم بحسب كيوجرا من باهموت.

أعماق البحر

بعد هزيمة باهموت ستفتح حفرة

الفضول لتصل إلى هذا الضوء لكن حاذر فوحوش هذه المنطقة يتمتعون بقوة لا يستهان بها، جهز أحد أفرادك بقدره LV Down واجعل دووم ترين ضمن قوى الحراسة التي ستستخدمها. واعلم أن مقدرة (Enc-None) ستكون عديمة النفع ومع ذلك يمكنك الوصول إلى ذلك الجسم دون التعرض إلى أية معركة، تقدم نحو الجسم الغريب عندما يتوقف عن الدوران عندها سيتحدث إليك باهموت، اختر الخيار الأول لتقاتل مع الروبي دراجون والذي ستستخدم معه دووم ترين أولاً ثم LV Down وبعد أن تقضي عليه سيتحدث إليك باهموت مرة أخرى، عندها اختر كلمة Never وستقاتل وحش روبي دراجون آخر، استخدم معه نفس الاستراتيجية السابقة.

خبر تيمبر الهام

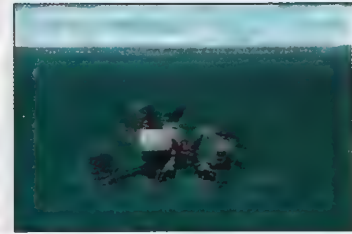
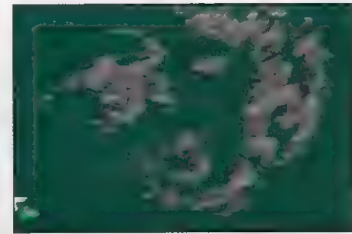
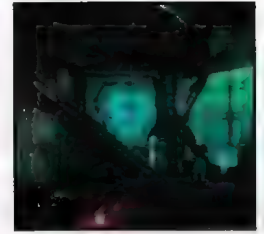
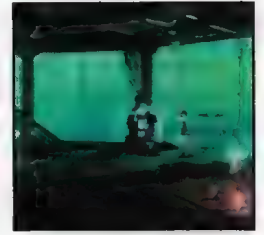
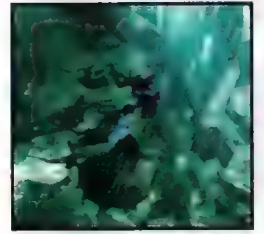
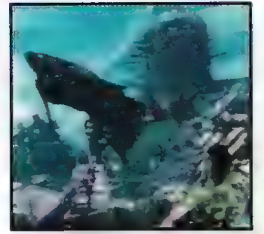
عد إلى مدينة تيمبر واتجه إلى منطقة السكة الحديد والجسر لتنقذ الفتاة الصغيرة من القطار، بعدها ستستيقظ في فندق المدينة وستستمع إلى خبر إنقاذ الفتاة الصغيرة.

مركز أبحاث الأعماق

أين موقعه على الخريطة؟ للأسف هذا الموقع لا يظهر على الخريطة ولا يمكنك الوصول إليه إلا بعد الحصول على الراجناروك في الجنوب الغربي من الخريطة.

الحصول على قوى الحراسة باهموت

عند دخول هذا المركز المهجور ستشاهد جسماً يتحرك ويشع منه ضوء أزرق، بالطبع سيدفعك



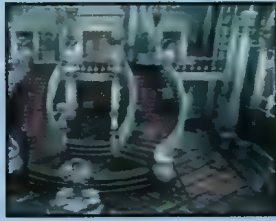
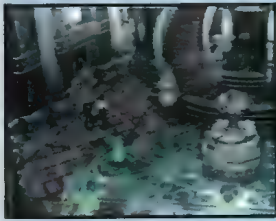


قطع المزهريّة

عند زيارة المبنى الكبير في وينهيل سيطلب منك الرئيس مساعدته في الحصول على قطع المزهريّة المفقودة، وهي متواجدة في المناطق التالية:

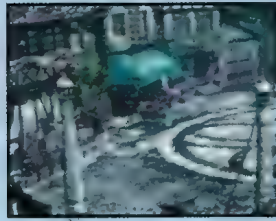
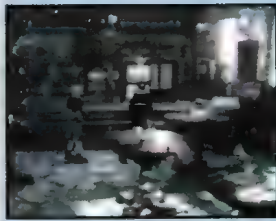
القطعة الأولى:

تفحص التمثال الموجود في نفس المبنى بجانب الدرج الموجود على اليسار.



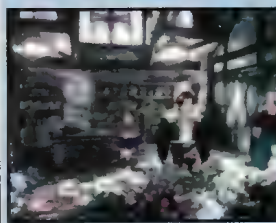
القطعة الثانية:

تفحص جميع القطع المتواجدة في المنزل الذي كانت تسكنه رينا.



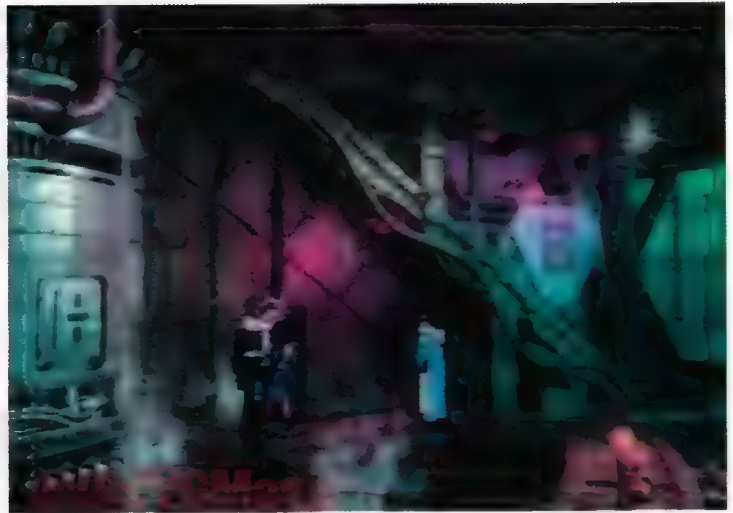
القطعة الثالثة:

في محل بيع الزهور تفحص المنطقة ذات الزهور الكثيرة.



القطعة الرابعة:

تفحص الشوكوبو الصغير الذي يركض عبر طريق الشوكوبو أكثر من مرة، لتحصل على القطعة والمزيد من الأدوات. بعد أن تحصل على جميع ما سبق عد إلى الرئيس لتعطيه قطع المزهريّة وتحصل على مكافأتك.



الدور الخامس:

شغل وحدة واحدة لتفتح الباب المؤدي إلى الدور السادس.

الدور السادس:

شغل أربع وحدات لتفتح الباب المؤدي إلى المنطقة التالية.

كل ما عليك عمله الآن هو الوصول إلى القاع حيث ستجد لوحة التحكم، استخدم خانة الحفظ الخفية ثم استعد لمواجهة ثاني أقوى وحوش اللعبة.

مواجهة التيميت ريبون:

لا يمكن الاستهانة بهذا الوحش فهو يمتلك حركة يمكنها أن تقتل الشخصية بضربة واحدة. كالعادة في البداية استخدم دووم ترين ثم قم باستدعاء سيبروس واستخدم هيست على جميع الشخصيات ولا تنس وضع مقدرة ريشايف مع أحد الشخصيات، وأخيرا امتص قوى الحراسة ايدن.

الآن أصبح بإمكانك القضاء على الالتميت ويبون باستخدام شيفا والحركات الصاعقة التي ستستخدم «أورا ستون» من أجل تنفيذها.

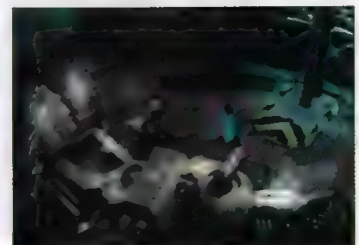
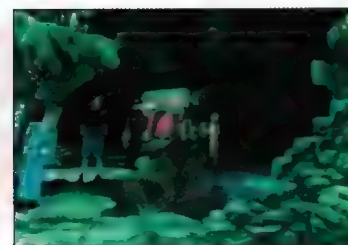
بالأرض، عد إلى الراجنا روك ثم اهبط مرة أخرى في مركز الأبحاث لتجد أن شجرة ضخمة خرجت من الحفرة، وإذا لم تخرج أعد الكرة. انزل عبر الحفرة واستعد لحل بعض الألغاز.

في الدور الأول: أربع وحدات ستعمل من أجل فتح الباب للدور الثاني.

الدور الثاني: شغل وحدتين لتفتح الباب المؤدي إلى الدور الثالث.

الدور الثالث: استخدم الشاشة على اليسار لتشغل أربع وحدات وتفتح غرفة البخار التي بها نقطة السحب «اسونا»، واستخدم المحطة الموجودة هناك لتشغل سبع وحدات أخرى بحيث يصل المجموع إلى ١٧ وحدة. استخدم المحطة الثانية في الغرفة الأساسية لتشغل وحدة واحدة وتفتح الباب المؤدي إلى الدور الرابع.

الدور الرابع: شغل وحدة واحدة لتفتح الباب المؤدي إلى الدور الخامس القسم ٩.

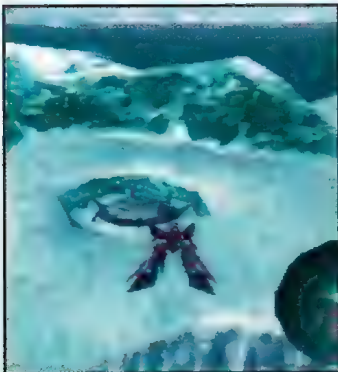


المكافأة

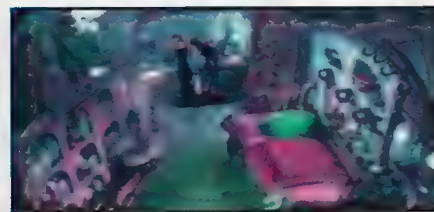
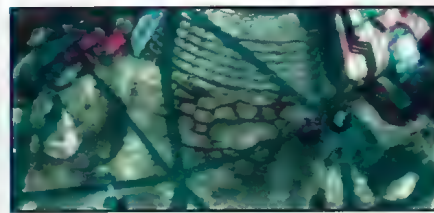
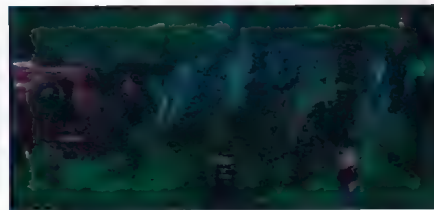
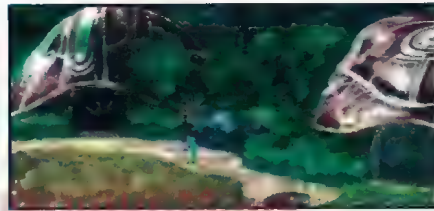
ستكون المكافأة على المجهود الذي بذلته هي أداة فينيكس بينيون والتي تمكنك من استدعاء قوى الحراسة فينيكس.

للقصة بقية!

بد حصولك على أداة «فينكس بينيون» يتوجب عليك الذهاب إلى الورشة والتحدث إلى معاون الحكيم لمساعدتك في استكمال صنع التمثال ويبدو أن معاون الحكيم لا يريد مساعدتك لذا توجه بعد المحادثة إلى منزل الحكيم. وتحدث إليه وبعد المحادثة تحدث إلى مخلوق المومبا خارج بيت الحكيم ثم اتبعه عائداً للورشة وانتظر حتى إنتهاء المحادثة بين المومبا ومساعد الحكيم لتعد إلى بيت الحكيم، تحدث إليه ثم عد إلى الورشة مرة أخرى وتحدث إلى مساعد الحكيم الذي سيطلب منك التحدث إلى الفنان وطلب المساعدة منه الآن توجه إلى منزل الفنان الذي سيرفض هو الآخر مساعدتك، عد إلى الحكيم وسيطلب منك إيجاد وسيلة لإقناع الفنان، ولفعل ذلك يجب عليك العودة إلى جزيرة فيشرمان هورايزون وبالتحديد إلى محل الإصلاحات بالقرب من محطة القطار حيث ستجد قرداً هناك سيعطيك دمية تمثل مخلوق المومبا. الآن عد إلى قرية شومي وقدم هذه الدمية للفنان عندها سيوافق الفنان على المساعدة في بناء التمثال. عد إلى بيت الحكيم الذي سيعطيك أداة «ستاتيوس جارد» على مجهوداتك.



تمثال لاجونا



أثناء رحلتك في قرية شومي التي تقع شمال الخريطة سيطلب منك كبير القرية استكمال صنع تمثال لاجونا، إليك قائمة مختصرة بالقطع المطلوبة لذلك وأين ستجدها.

الصخرة الزرقاء

لن تواجه أية مشكلة في إيجاد هذه القطعة فهي موضوعة على يسار التمثال، بعد الحصول على هذه الصخرة سيتبقى عليك إيجاد أربعة صخور أخرى.

صخرة الرياح

للحصول على هذه القطعة يجب عليك العودة إلى المصعد. ستجد صخرة الرياح على اليسار من الفندق. تفقد الصخرة الضخمة وسيتنبه سكوال لوجود صخرة الرياح. بقي الآن ثلاثة صخور.

صخرة الحياة

ستجد صخرة الحياة في جذور الشجرة في الناحية اليمنى من منزل حكيم القرية. ستكون صخرة الحياة هي الثالثة من مجموع خمسة صخور.

صخرة الظلال

عد إلى السطح عبر المصعد. انزل السلالم وابحث في الناحية اليمنى من المنطقة الظليلة لتجد صخرة الظل، وبذلك سيكون لديك أربع صخورات ويتبقى عليك صخرة واحدة فقط.

صخرة الماء

عملية البحث عن هذه الصخرة لن تكون بسيطة كسابقاتها فصخرة الماء موجودة أمامك ولن تتنبه لوجودها فهي في منزل الفنان، ولا تنخدع بالصخرة المزيفة التي يجلس عليها الضفدع.



إضافات



مواجهة الطائر

أثناء استكشافك لمناطق معينة من لعبة فاينل فانتسي ٨ ستلاحظ وجود طائر. ويتوجب عليك البحث عن هذا الطائر، وفي كل مرة تواجه فيها الطائر سيكون حاملاً معه شيئاً ما، وهذه الأماكن التي ستواجهه فيها.

المواجهة الأولى:

في مدينة وينهيل ويحمل الطائر في هذه المواجهة بقرة.

المواجهة الثانية:

في شاطئ ماندي، جنوب مدينة تيمبر ويحمل الطائر في هذه المواجهة رأس تمثال.

المواجهة الثالثة:

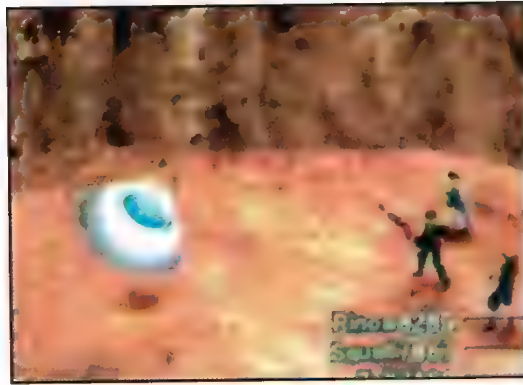
في صحراء كاشكا بالذ الموجودة في جزيرة شرق منطقة سينترا روبنز وسيكون الطائر في هذه المواجهة يحمل هرما.

المواجهة الرابعة:

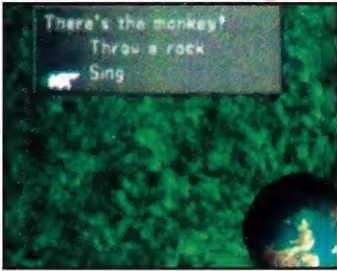
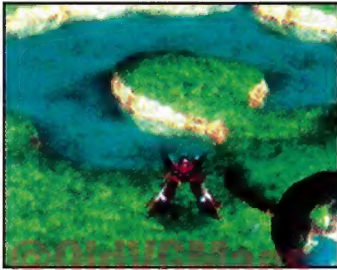
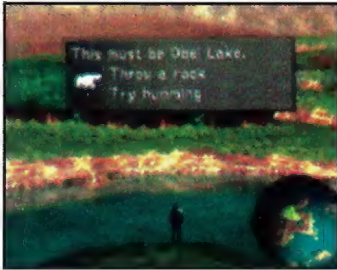
في شبه جزيرة مستنقع ترابيا شرق مدرسة ترابيا وسيكون الطائر في هذه المواجهة يحمل شعاراً غريباً.

بعد المواجهة مع الطائر في المواقع الأربعة إتجه بالراجنا روك إلى الهضبة الموجودة شمال غابة الشوكويو الموجود في غابة جرانديدي. تجول في هذه الهضبة لتواجه الطائر مجدداً ولكن هذه المرة ستواجه الإيلين ذو الوجه البريء ويعد هزيمته ستحصل على أداة «أيجيس أميوليت».

الآن إتجه إلى موقع مدرسة بالامب السابق (الحفرة التي خلفها رحيل المدرسة) حيث ستواجه الإيلين المعروف باسم «بوبو» الذي سيطلب منك إعطاءه «إليكسير» (لذا تأكد من تواجد خمسة أدوات من «إليكسير» بحوزتك) بعدها سيعطيك بوبو بطاقته التي تعتبر من أكثر البطاقات ندرة في اللعبة.



مغامرة بحيرة أوبيل



مفادها بعد ترتيب الحروف أن الكنز في جزيرة «ميند»، هذه الجزيرة موجودة جنوب مدينة إيستار. توجه إلى هناك لتجد أداة «لك جي سكرول» التي تفيد في رفع معدل الحظ لدى قوى الحراسة، أما بالنسبة للموقع السادس (وهو القرية السعيدة المحاطة بالغابات) فيقصد بالغابات الغابة شرق منزل إيديا وإذا توجهت إلى هناك ستجد العديد من الحجارة عديمة النفع. والموقع السابع والأخير يقصد به نقاط السحب العديدة المخبأة في جسر السكة الحديدية.

الحديدية إبحث في تلك المنطقة لتجد صخرة منقوش عليها الحروف (R-E-A-I-D-R).

الصخرة الثالثة: ستجد جنوب مدينة بالامب مجموعة من الصخور إبحث هناك حتى تجد صخرة صغيرة تحمل النقش (S-T-S-L-R-M).

الصخرة الرابعة: للحصول على هذه الصخرة لا بد أن تكون مركبة الراجناروك متوفرة لديك في قمة جبل يسمى جبل «مونتيروزا بلاتيو» في الشمال الغربي من مدينة تيمبر. إبحث هناك إلى أن تجد طيراً يرقد على بيض فوق الكهف الصغير بالقرب من القتال. قاتل الطير لتجد صخرة صغيرة منقوش عليها الحروف (E-A-S-N-P-D).

بعد الحصول على جميع الصخور الأربعة عد إلى مخلوق البحيرة وتحدث إليه، بعدها اجمع الحروف المنقوشة على كل صخرة لتقرأ رسالة مفادها أن منطقة «مورديرد بلينز» تخفي كنزاً. إتجه إلى منطقة «مورديرد بلينز» وهي عبارة عن طائرة ضخمة شمال مدينة إيستار. استكشف تلك المنطقة وابحث في الأرض لتجد أربعة صخور كل منها يحمل صورة وجه إنسان، بعد حل اللغز الذي يعتمد على المطابقة ستعلم بأنه لا يوجد أي كنز هنا سوى أداة تمكّنك من تعليم قوى الحراسة لديك قدرة جديدة. أخيراً لن يكون الكنز متواجداً سوى في شبه جزيرة «إيلديبك» شمال مدينة بالامب إبحث في شبه الجزيرة لتجد صخرة تحمل نقشا لحروف مبعثرة

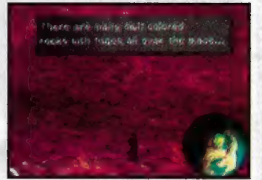
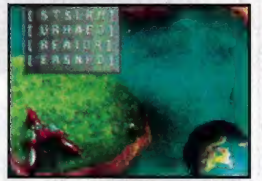
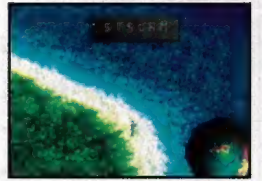
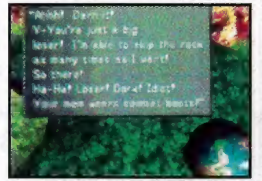
في الناحية الشمالية من مدينة تيمبر ستجد بحيرة أوبيل وبالقرب منها شبه جزيرة إذا بحثت في المنطقة هناك سيظهر لك خياران، إختار الخيار الثاني ليظهر لك مخلوق ويطلب منك البحث عن صديقه السيد/ قرد وسيخبرك بأن صديقه اتجه إلى مدينة «دوليت» وبأنه يحب التجول في الغابات. اتجه إلى مدينة دوليت وابحث في الغابة على الناحية الغربية من المدينة، أثناء بحثك ستقابل السيد/ قرد ولكنك لن تتمكن من التحدث إليه الآن عد إلى مخلوق البحيرة الذي سيخبرك بأماكن تواجد السيد قرد وهي:

- * جسر السكة الحديدية.
- * على الشاطئ في مدينة بالامب
- * في شبه جزيرة إيلديبك.
- * في الجزيرة شرق مدينة تيمبر
- * في قمة الجبل ذي البحيرة والكهوف
- * القرية السعيدة المحاطة بالغابات

* بين الصخور
مما سبق سيتضح لك أن مخلوق البحيرة يقصد أن تقوم بزيارة جميع هذه الأماكن والبحث فيها. أولاً يجب عليك البحث عن الصخور الصغيرة في أربعة مواقع مختلفة.

* الصخرة الأولى: إتجه إلى الغابة القريبة من دوليت لتجد السيد/ قرد، عندما تجده إرمه بالحصى حتى يرميك هو بحصى منقوش عليها الحروف (U-R-H-A-E-O).

الصخرة الثانية: ستجد الجزيرة الصغيرة شرق مدينة تيمبر شمال جسر السكة



جديد... الآن في المجلات

من ناشر
مجلاتك
المفضلة

الشبكة العربية
للنشر والتوزيع

مسابقة جديدة داخل العدد

ألعاب الكمبيوتر

السنة الثالثة - العدد ٢٥ - ديسمبر ١٩٩٩

بلاي ستيشن • دريم كاست • جيم بوي

أول نظرة

جراند ثيفت

أوتو 2

استعراض خاص

فاينل

فانتسي 8

واخيرا

بلاي ستيشن 2

تقرير كامل حول

جهاز سوني الجديد

©OldVGMags

دبليو دبليو اف 2000

وسلمانيا

اللعبة المنافسة لانتيد

إضافة الى

• ويك أوت 3 • ريدي تورميل

• كراش تيم ريسنج • هايبرد هيفن

• ميشون امبوسبل • تريك ستايل

معرض عالم ألعاب طوكيو 99 الخاص بجهاز ننتندو 64

جلايل .. الآن في المجلد

من ناشر
مجلاتك
المفضلة

الشبكة العربية
للنشر والتوزيع

المغامرون

بلاي ستيتش

ماكس

إربح
3 أجهزة
بلاي ستيتش

استعراض خاص

طرزان

إنه ملك الأدغال دون منازع

ألعاب المجد

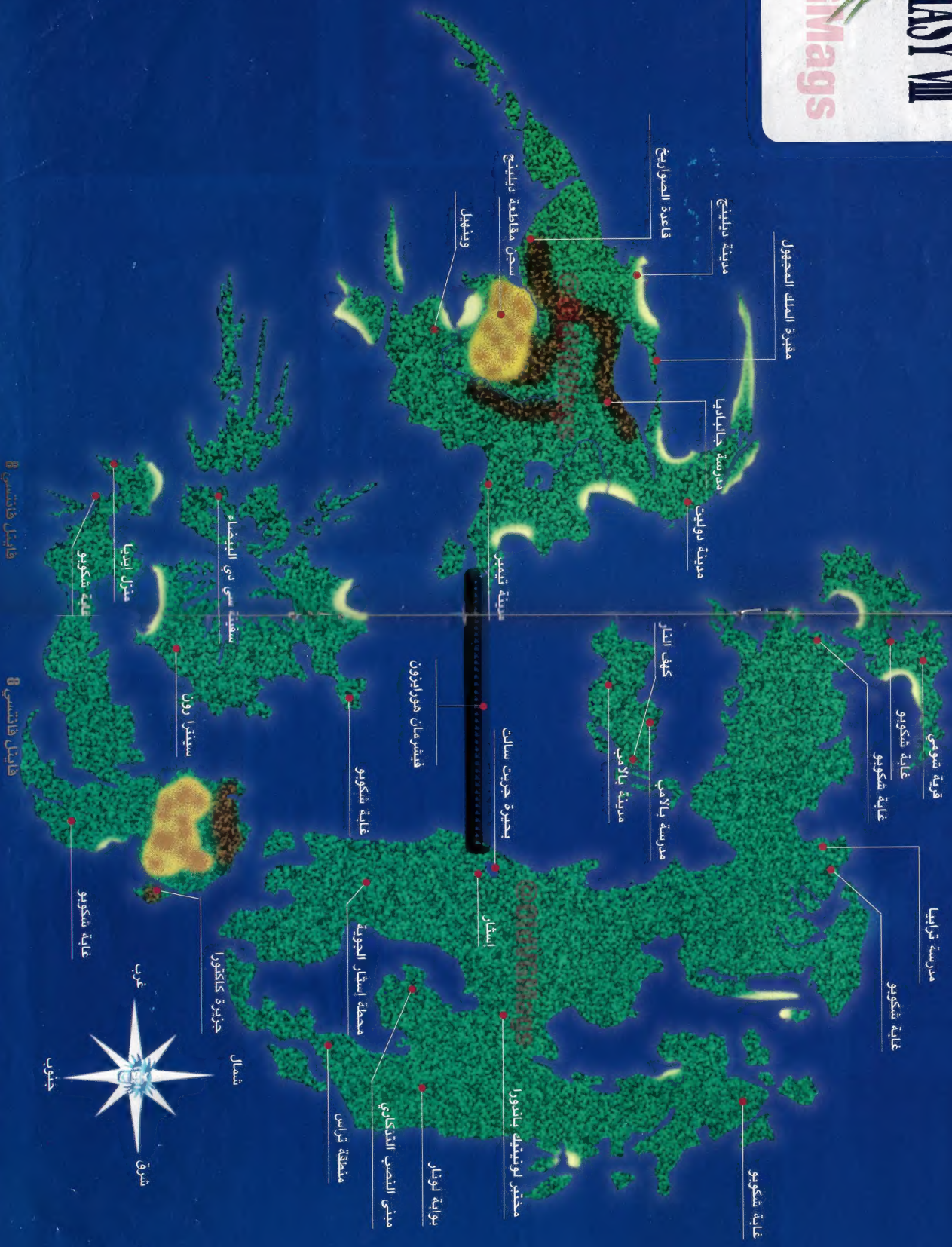
- سيد فريكس
- ليجو ريمسز
- ران آنك
- سليلد سنورم
- دايو كرايسيس
- سبايرو ٢
- زينة
- يوم جابر لامي
- جي بوليس
- مونستر سيد
- كاروشي فاينل
- تيمس ماستر
- غابروس
- إف إيه ليجو ريمسز

مجاناً

صورتان كبيرتان
+
الكرت العجيب
+
ملصق رائع
+
صورة داخلية

1020

خريطة عالم فاينال فانتسي ٨



مركز أبحاث الأعماق

فاينال فانتسي ٨

فاينال فانتسي ٨